

INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER
B 12623 E
JANUAR
1/94
DM 7.- / öS 56.-
sfr 7.- / hfl 9,50
Lit 8000/DR 1.200
JOKER VERLAG
PC JOKER
MIT ALLEN NEUHEITEN FÜR CD-ROM!
SPIELE-POWER 1994
LARRY VI
SAM & MAX
AUFSCHWUNG OST
CYBERRACE
LEGEND OF KYRANDIA 2
DER PC ALS HEIMKINO
DIE ERSTE
MPEG-KARTE
IM TEST
MARKTÜBERSICHT TOTAL
ALLES ÜBER
MULTIMEDIA-KITS
BESSERWISSER
TIPS.TRICKS.CHEATS.LÖSUNGEN
DER SCHATZ IM SILBERSEE
SHADOWCASTER
REBEL ASSAULT
JURASSIC PARK
ALIEN BREED


Es
ist der
9. November
1989...

EDITORIAL

DER COUNTDOWN LÄUFT!

Das Multimedia-Zeitalter bricht unaufhaltsam über uns herein; gut denkbar, daß 1994 dereinst als das Jahr Null einer neuen Zeitrechnung in die Geschichte des digitalen Entertainments eingeht. Uups, bin ich mal wieder zu großspurig? Möglich, aber unwahrscheinlich: Nicht umsonst sind die in den USA bereits an Testhaushalten erprobten „Game Channels", mit denen man sich Spiele via Fernseher ins Wohnzimmer holen kann, bereits auf dem Vormarsch Richtung Europa. Nicht von ungefähr haben wir in dieser Ausgabe die erste MPEG-Karte, mit der der PC zum Heimkino wird, im Test. Und es ist auch bestimmt nicht einfach so dahergeredet, wenn Jack Sorensen von Lucas Arts die CD als den Datenträger der Zukunft bezeichnet – ein Spiel wie „Rebel Assault" ist heute schon der beste Beweis für diese These!

Kurzum, war Multimedia vor Jahresfrist noch eine mehr oder weniger leere Worthülse, um sündteure CD-RÖMer (für die es praktisch noch keine Software gab) an den Mann zu bringen, so verbirgt sich hinter dem Begriff langsam wahrhaftig so etwas wie eine neue Dimension der Unterhaltung. Praktisch täglich kommen nun Spiele heraus, die eindrucksvoll zeigen, daß nur die gewaltigen Datenmengen einer CD den Weg zum „interaktiven Film" (noch so ein Schlagwort, das jetzt erst an wahrer Bedeutung gewinnt) ebnen. Dieser Entwicklung trägt unsere Neujahrs-Ausgabe unter anderem auch in Form einer umfassenden Marktübersicht über sogenannte Multimedia-Kits Rechnung. Wer also diesbezüglich noch nicht beim Weihnachtsmann zugeschlagen hat, sollte sich diese teilweise recht preisgünstigen Pakete aus CD-ROM, Soundkarte und Software getrost mal näher ansehen.

Freilich ist auch der Rest dieser Ausgabe der näheren Betrachtung durchaus würdig, wäre ja noch schöner. Ihr könnt den Countdown ins nächste Spiele-Jahrtausend somit getrost ticken lassen, während wir dafür sorgen, daß Ihr einerseits keine wichtige Entwicklung verpaßt, und Euch andererseits über die bereits erhältlichen Meilensteine und -kiesel auf dem laufenden halten. Das ist unser Job – so wie es mein Job (und mein persönliches Vergnügen) ist, Euch mal wieder viel Spaß beim Lesen und ein frohes neues Jahr zu wünschen!

Euer Michael



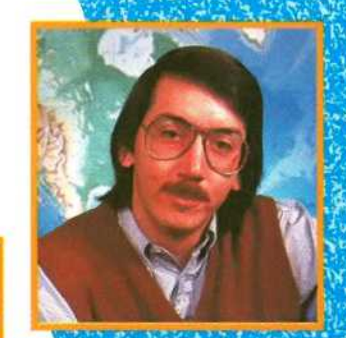
INHALTSVERZEICHNIS 1/94

RUBRIKEN

DAS ABENTEUER RUFT... diesen Monat besonders laut – nicht weniger als acht Adventures bzw. Rollenspiele haben wir für Euch getestet, darunter Hämmer wie „Larry VI", „Sam & Max", „Bloodnet" und „Legend of Kyrandia 2"! Wer dem Ruf folgt, stolpert automatisch über die **Seiten 12, 14/15, 30 und 34/35**

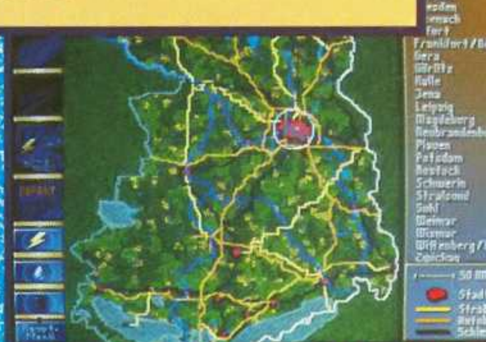


SCHACH UND MATT... heißt es bei unserem großen Vergleichstest von vier neuen Digi-Brettern! Ob der aufgepeppte „Chessmaster 4000 Turbo" und das futuristische „Star Wars Chess" wohl eine Chance gegen „Mephisto Genius" bzw. „Mephisto Gideon" haben? Springer auf A4, Leser auf die **Seiten 70/71**



MR. MAXIS PACKT AUS... Richtig geraten, im Smalltalk haben wir diesmal niemand Geringeren zu Gast als den Ober-SIMulanten Will Wright persönlich! Von einer indizierten Ballerei bis zu „Sim City 2000" führt sein Weg über die **Seiten 61/62/63**

DER KOPF RAUCHT... wenn am Monitor wieder Strategie vom Feinsten angesagt ist: Der „Aufschwung Ost" ist da, zumindest in digitaler Form! Die brisante Wirtschaftssimulation aus und für Deutschland erwartet Euch auf **Seite 78**





MULTIMEDIA KOMMT... und das mit Macht! Deshalb verraten wir Euch in dieser Ausgabe nicht nur „Alles über Multimedia-Kits", sondern präsentieren voller Stolz die „Reel Magic MPEG-Karte" und einen Test des irren CD-Flugis „Rebel Assault". Wer ein CD-ROM hat, der braucht auch die Seiten 42/43, 76 und 83

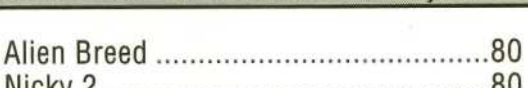


DAS FLEISCH LOCKT... bekanntlich immer, und Teresa Orlowski ist bekanntlich ein besonders fleißiges Lockvögelchen! Jetzt hat ihre VTO-Produktion auch den Softsex entdeckt; Resis Fleischeslust erstreckt sich auf die Seiten 64/65

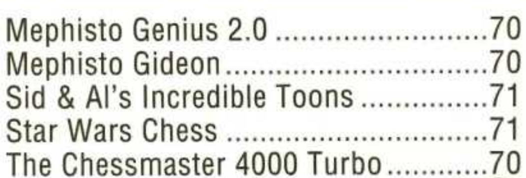


DAS RENNEN LÄUFT... Startet auf Eurem Computer in die Zukunft – mit „CyberRace"; der futuristischen Rennsimulation! Sport von morgen im Test von heute auf Seite 72

TESTS



ACTION SECTION
Ballern & Geschicklichkeit



BRAINSTORM
Tüfteln & Taktieren



ECHTZEIT
Fliegen, Fahren & Finanzen



EXPLORER
Adventures & Rollenspiele



GAME OVER
Anwendungen, Utilities & Lernprogramme



SCHWEISS & TRÄNEN
Sport & Management

TWILIGHT
Exotisches & Genre-Mixturen



UNDER COVER

INTERNA AUS DER REDAKTION

Ist es denkbar, daß derzeit tatsächlich zu viele neue Spiele veröffentlicht werden? Natürlich nicht, wie könnte man vom Guten je zuviel bekommen! Okay, dann haben wir wohl einfach zu viele Rubriken...

Jenen wirklich aufmerksamen Lesern, die sich den Joker von der ersten bis zur letzten Seite reinziehen (da braucht Ihr gar nicht zu lachen, so was gibt's!), wird mit Sicherheit aufgefallen sein, daß man seit nunmehr zwei Ausgaben vergeblich nach unserer Meinungsseite „Überhaupt & Außerdem" im Heft fahndet – sie ist schlicht und ergreifend in der weihnachtlichen Softwareflut untergegangen. Und wenn uns die Hersteller weiterhin mit derart ungewohntem Fleiß versorgen, wird demnächst wohl noch so manche Rubrik über Bord gehen, schließlich sind in einem Spielemagazin immer noch Spiele bzw. deren Tests die Hauptsache!

Gut, soweit dürften wir uns einig sein. Uneinigkeit wird indessen garantiert darüber herrschen, wie das gesteigerte Spieleaufkommen zukünftig redaktionell zu bewältigen ist. Denn wie wir Euch kennen, wird Eurerseits als erstes wohl folgender Vorschlag ins Feld geführt werden: „Macht halt mehr Seiten!" Das ist leicht gesagt, aber schwer getan, weil die auch irgendwer bezahlen müßte – um genau zu sein, wärt das Ihr. Wer also mit der somit unvermeidlichen Preiserhöhung einverstanden ist, der hebe jetzt die Hand.

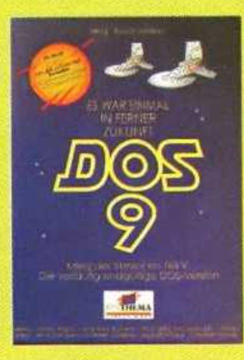


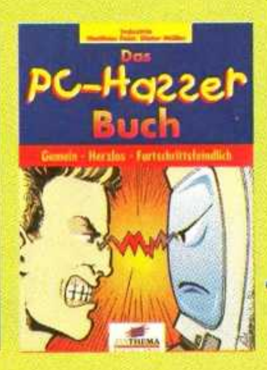
Kaum Meldungen? Das haben wir uns gedacht. So, und spätestens an dieser Stelle dürfen sich nun alle diejenigen melden, denen ein anderer Weg aus der Misere auf der Zunge liegt: „Bringt halt weniger Werbung!" Uns soll's recht sein, doch führt auch diese Methode zwangsläufig wieder zur ungeliebten Preiserhöhung. Oder was habt Ihr gedacht, wie wir den Preis trotz Inflation und Rezession von der Erstausgabe bis heute stabilhalten konnten?

Kurzum, der beste Weg dürfte schon der sein, die eine oder andere Rubrik (z.B. den „Smalltalk" oder das „Blackout") zu streichen, kürzen oder eben nur noch gelegentlich zu bringen. Da wir letztlich jedoch in Eurem Sinne handeln wollen, würden wir gerne von Euch wissen, welche das sein soll. Oder vielleicht habt Ihr ja doch einen anderen Geistesblitz in petto? Schreibt uns bitte Eure Vorschläge, damit der Joker auch weiterhin genau so aussieht, wie Ihr Euch das vorstellt!

DER NEWS-MIX

COCKTAIL





4 BÜCHER

Derzeit werfen die Verlage ja neue Bücher auf den Markt, als ob im Jahr 1994 das Papier abgeschafft würde! Hier reicht der Platz freilich gerade mal für vier Kurzvorstellungen – drei davon sind wirklich witzig.

Ganz seriös ist „Das Adventure Buch II" von Carsten Borgmeier (Sybex, 39,80 DM), welches auf knapp 350 mit SW-Fotos illustrierten Seiten die Komplettlösungen von 20 überwiegend neueren Abenteuerspielen bringt. Aus vollem Herzen unseriös ist dagegen das von Ralph Möllers herausgegebene, rund 150 Seiten starke Handbuch zu „DOS 9" (Systhema, 29,90 DM). Es enthält keinen einzigen vernünftigen Satz, sondern lauter völlig haltlose Erklärungen zu dem auf Disk beiliegenden Gag-Betriebssystem und dazu eine erschütternde fotografische Dokumentation des Autorenkollektivs – für leidgeplagte DOSenopfer erste Wahl! In dieselbe Kerbe schlägt „Das PC-Hasser Buch" von Matthias Feist und Dieter Müller (Systhema, 29,90 DM), dessen 120 Seiten ausschließlich mit bissigen Bemerkungen, fortschrittsfeindlichen Satiren und ein paar harmlosen Illustrationen gefüllt sind. Wem auch das noch nicht reicht, der greife zu „Der mit der Maus tanzt" (Systhema, 100 Seiten, 19,90 DM), wo sämtliche bisher in der „PC Professionell" erschienenen, teilweise geradezu genialen Kolumnen von Ralph Möllers versammelt sind.



2 SOUNDKARTEN

Als Nachtrag zu unserem großen Soundkartenspecial in den letzten Ausgaben wollen wir noch auf zwei neue Versionen der „Sound Galaxy NX Pro 16" von Aztech hinweisen, die dieser Tage in den Händlerregalen auftauchen.

Die in erster Linie für Hobbymusiker interessante „Extra"-Variante unterstützt nun auch den verbreiteten MPU401-Midi-Standard. Das tut die „Basic"-Ausführung nicht, zudem wurde hier bei der mitgelieferten Hard- und Software der Rotstift angesetzt, die Karte selbst ist jedoch die gleiche. Die Preise standen bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest.





1 MOBILES MUSIKSTUDIO

Für die Komponisten unter Euch, denen die hitverdächtigen Melodien immer nur beim Zahnarzt oder in der U-Bahn einfallen, hat Yamaha jetzt das richtige Gerät erfunden.



Das batteriebetriebene „Walkstudio" QY-20 wiegt bloß 400 Gramm, kostet ungefähr einen Tausender und enthält vom Rhythmussklaven bis zum Songspeicher alle Funktionen, die man so zum Komponieren braucht. Falls Ihr es mit seiner Hilfe tatsächlich mal zur Goldenen Schallplatte bringen solltet, dann vergeßt bitte nicht, wer Euch diesen Tip gegeben hat!

36 MONATE

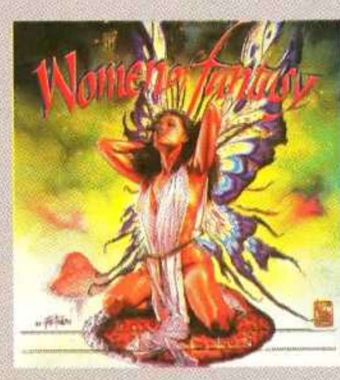
Das Jahr wechselt, die Vergreisung schreitet voran – wie gut, wenn man da als Gedächtnisstütze einen Kalender an der Wand hat! Drei besonders hübsche Exemplare wollen wir Euch hier vorstellen.



Für die Fans von Werner Tiki Küstenmacher kommt da eigentlich nur „Das Jahr der WindDOSe" in Frage, wo sich der Autor humoriger PC-Einsteigerbücher in bewährter Cartoonistenmanier über die zwölf Monate des Jahres hermacht. Das Teil kostet inklusive spaßiger deutscher Texte 29,80 DM und ist überall im (Computer-) Buchhandel erhältlich.

Fünf Mark billiger und viel amerikanischer sind die beiden Wandverschönerer der AD&D-Macher von TSR, die sich vornehmlich an die Freunde fantasyvoller Frauen bzw. Monster richten. Wer auf die deutschen Feiertage verzichten kann, wendet sich an:

Playsoft
Teichweg 6
35043 Marburg
Tel.: 06421/48 19 72





MESSENACHLESE: COMPUTER '93 IN KÖLN

HOT SPOT



Die Massen-Messe

Die Junx und Mädels vom Verlach

In den letzten Jahren waren deutsche Computermessen mit Schwerpunkt auf Entertainment-Software mäßig besuchte Veranstaltungen – vielleicht, weil von den Shows in Köln und Frankfurt eine zuviel war? Heuer konzentrierte sich aber wirklich alles auf die Domstadt…

…deren Messehalle bei dieser Multi-Veranstaltung (Computer '93 mit integrierter World of Commodore und World of Games) förmlich aus den Nähten platzte! An einem Tag mußten die Tore gar wegen Überfüllung geschlossen bleiben, was natürlich für Frust und Frost in der Warteschlange sorgte – doch wer erst mal Einlaß fand, dem eröffneten sich tiefe Einblicke in die Spielewelt von morgen!



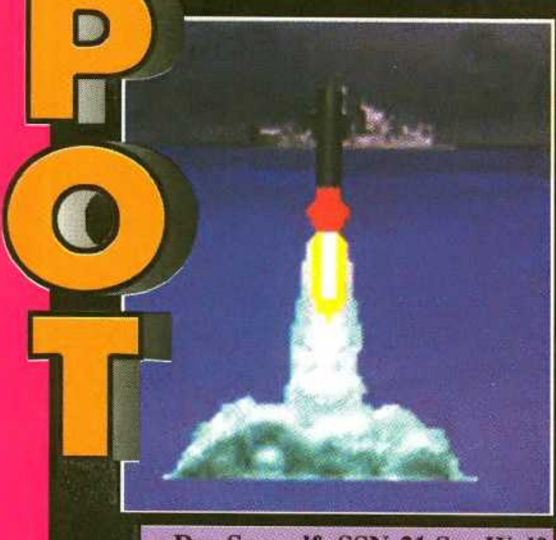
Pünktlichkeit ist nicht die Höflichkeit der Königinnen: Elizabeth I.

ACCOLADE

Rempeleien vor geschlossenen Messetoren, Rempeleien demnächst auch am Monitor: Mit dem Football-Hammer **UNNECESSARY ROUGHNESS** wollen die Briten im Frühjahr die Tradition von „Mike Ditka" fortsetzen; selbstredend in feiner SVGA-Optik.

ASCON

In Gütersloh bleibt man dem Historien-Handel treu und strickt zum einen (immer noch) an **ELIZABETH I.**, zum anderen an einem **PATRIZIER-BRETT-SPIEL**. In derselben Ecke ist noch ein drittes Projekt angesiedelt, das vorläufig allerdings noch als geheime Verschlußsache gehandelt wird.



Der Seewolf: SSN-21 Sea Wolf

BLUE BYTE

Auch bei den Blaubeißern machte ein bekannter Name die Runde: **BATTLE ISLE II**. Der strategische Meilenstein rollt bereits dieser Tage an und wird zunächst auf CD-ROM zu liegen kommen!

ELECTRONIC ARTS

Während Ihr diese Zeilen lest, sollte Bullfrogs „Oktoberfest-Simulation" mit dem Namen **THEME PARK** von den elektronischen Artisten schon in die Shops gezaubert worden sein; gleiches gilt für **SSN-21 SEA WOLF**, eine technisch schwer beeindruckende U-Boot-Simulation.

EPIC MEGAGAMES

Bei der Namenswahl waren die Newcomer nicht eben bescheiden, und auch für den Erstling hat man sich ein hohes Ziel gesteckt: **SILVERBALL** soll den bisherigen Flipper-König „Pinball Dreams" vom Thron kugeln. Nach der tollen Demoversion zu schließen, könnte das sogar gelingen!

IKARION

MAD NEWS (satirische Wirtschaftssimulation für Blattmacher) und **ZEPPELIN** (historische Luftfahrtsimulation), die beiden Debutwerke des edlen Kingsoft-Ablegers, sollten schon im Handel sein; Anfang Februar schicken die Aachener dann den mit vielen Vorschußlorbeeren bedachten Fußballmanager **HATTRICK!** ins PC-Stadion.



Die Insel ist reif: Battle Isle II



Der Kicker-Trick: Hattrick!



Von der Funsoft Inc. zum Software Manager

KAIKO

Lange schien die heißersehnte Simulation eines Softwarehauses in der Versenkung verschwunden zu sein, jetzt erscheint „Funsoft Inc." doch noch – und zwar im späten Frühjahr unter dem Namen **SOFTWARE MANAGER.**

MAGIC BYTES

Für März ist ein „Krankenhaus-, Sex- und Chaos-Report" angekündigt, der auf der bewährten Fleisch-Schiene der Gütersloher Soft-Lechzer fährt: **BIING!**

MAX DESIGN & NEO

Die beiden Austro-Teams wollen demnächst gemeinsame Wege gehen, weshalb wir sie hier schon mal in eine Rubrik zusammengeführt haben. Zunächst ist jedoch noch Individualismus Trumpf: Im Februar veröffentlicht Neo **DER CLOU**, einen originellen Genre-Mix, bei dem man im London der 50er Jahre vom Hinterhof-Ganoven zum (Kron-) Juwelenräuber avancieren muß. **TOURISTS** ist dagegen der Arbeitstitel einer Tourismussimulation von Max Design, deren Release im Sommer geplant ist.

ORIGIN

Auch hier hatte man zwei potentielle Hits im Messegepäck, mit deren Erscheinen täglich gerechnet werden muß. Die Rede ist erstens vom neuen Mega-Rolli **ULTIMA VIII** (das übrigens nicht mehr in Britannia, sondern auf der Welt Pagan spielen wird) und zweitens von **PACIFIC STRIKE**, das alle „Strike Commander" in den 2. Weltkrieg schickt!

SOFT ENTERPRISES

Was vor zwei Jahren mit der kleinen Steinerei „Brain Artifice" begann, gipfelt demnächst in **THE HIDDEN BELOW**, einem 3D-Ballergame mit Rollenspiel-Design (so in der Art von „Wolfenschwein 3D"). Die Demoversion sah jedenfalls ausgemacht vielversprechend aus.

SOFTWARE 2000

Hier beginnt der Februar in der **HÖHLENWELT**, wo dort weitergeknobelt wird, wo „Hexuma" aufhörte – freilich nunmehr in einem grafisch aufwendigen Animationsadventure mit Icon-Steuerung. Vier Wochen später schieben die Jungs aus Eutin die **PIZZA CONNECTION** nach, ein launiges Spiel à la „Mad TV" um Pizzerien und Mafia. Es folgt ein beinhartes Strategical mit Rollenspiel- und Abenteuer-Elementen namens **DEATH OR GLORY**, und zum guten Schluß ist bei den Nordlichtern noch ein Nachfolger zum „Bundesliga Manager Prof." in Planung, der sogar eine Online-Option für (zunächst) bis zu 400 Netzwerk-Manager bieten soll!

STARBYTE

Auch in Bochum steht eine ganze Palette neuer Soft kurz vor der Veröffentlichung. Der Fantasy-Händler **BIG SEA** ist unter Umständen sogar schon erhältlich, die Medusen-Neuauflage **RINGS OF MEDUSA GOLD** kommt im Februar, und die beiden Grafikadventures **INDIZIERT** (heißt wirklich so!) bzw. **BAZOOKA SUE** sind vorläufig noch ohne konkreten Termin angekündigt. Inhaltlich wird man jedenfalls einerseits Jonny Berzerk bei der Gangsterkarriere unterstützen, andererseits in schönstem SVGA den üblen Dr. Bruth niederstrecken dürfen.

THALION

Erik Simon & Co. sollten in Kürze die PC-Version ihres Rollenspiel-Hits **AMBERMOON** abliefern, dann wird über weitere Projekte nachgedacht. Aber es gibt ja auch so genug zu tun – spielen wir's weg! (jn)



Jetzt nur nicht str(e)iken: Pacific Strike



Die bunte Höhlenwelt



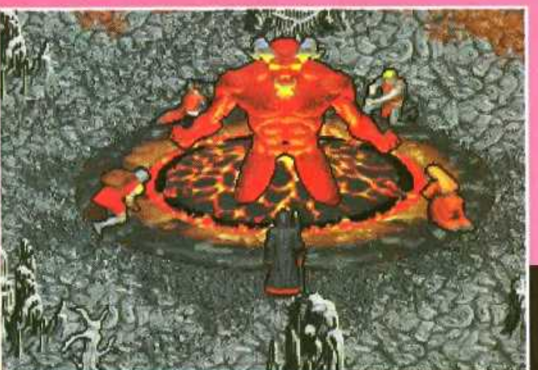
Einmal Salami, bitte: Pizza Connection



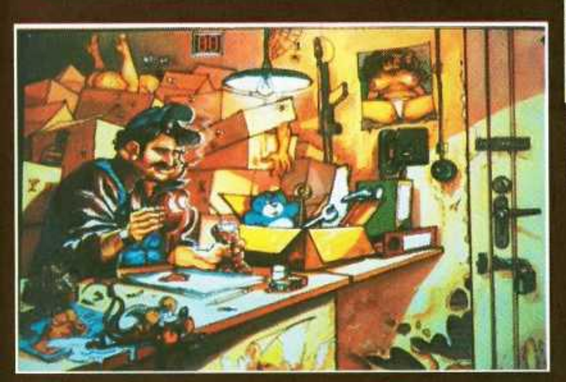
Saugeil: Bazooka Sue



Bald wird der PC mondsüchtig: Ambermoon



Ave Avatar: Ultima VIII



Sex an der Klingel: Biing!



Altes Auto, neues Spiel: Der Clou



Der Abschuß: The Hidden Below





Einfach zauberhaft...



LEGEND OF KYRANDIA 2

THE HAND OF FATE

Ein gutes Jahr ließ sich Westwood Zeit, um dem märchenhaften Hit-Adventure einen würdigen Nachfolger zu spendieren – aber was so lange währte, wurde dafür auch noch besser als der Vorgänger!

Wieder ist das Fantasyreich Kyrandia in höchster Not – es verschwindet nämlich gerade Stück für Stück von der Landkarte. Im Intro wird man Zeuge, wie der Rat der Mystiker zur Krisensitzung zusammentritt und auf das Betreiben einer ziemlich mysteriösen Riesenhand die junge Magierin Zanthia zur Retterin bestimmt. Sie soll sich zum Mittelpunkt der Erde vorkämpfen, um dort den heilbringenden Ankerstein aufzutreiben…

Beim Packen der Reiseutensilien stellt die frischgebackene Hauptdarstellerin (im Vorgänger mußte sich Zanthia ja noch mit einer Nebenrolle begnügen) entsetzt fest, daß ihre Zauberausrüstung geklaut wurde. Ergo darf sie sich zunächst um deren Wiederbeschaffung kümmern und nebenbei auch schon die ersten Zutaten für ihre wundersamen Tränke aufklauben. Außer dieser bekannten Sammeltätigkeit erwarten sie einige Rätsel à la „Castle of Dr. Brain" und haufenweise „richtige", teils recht knackige Probleme. Völlig unproblematisch ist lediglich der erforderliche Kostümwechsel beim Erreichen einer neuen Landschaft – die begabte Frau braucht dafür bloß mit den Fingern zu schnippen, sobald sie vom heimischen Wald zur Vulkaninsel, in die Wolkenwelt etc. wechselt. Das Reisen selbst geht dagegen nicht immer so einfach, des öfteren will dafür erst eine entsprechende Transportmöglichkeit aufgetan sein. Darüber hinaus muß Zanthia auch mal einen verliebten Yeti ablenken oder einem Flaschengeist zu einem neuen Körper verhelfen; bei Erfolg ist dann eine witzig gemachte Animationssequenz zu sehen. Selbst eindeutige Fehltritte werden dem Spieler noch durch originelle Todesarten im Stil von Sierra versüßt, etwa wenn die Heldin als Krokodilfutter herhalten muß.

Die bewährte Point & Klick-Steuerung des Vorgängers wurde beibehalten, auch die Gespräche laufen wieder automatisch ab. Den Platz im Inventory hat man aber immerhin verdoppelt, womit ein oft gerügtes Manko weggefallen ist. Auch die (überwiegend logischen) Rätsel sind nun abwechslungsreicher, dasselbe gilt in verstärktem Maß für die wunderschön gezeichnete, liebevoll mit originellen Details ausgestattete und nicht zuletzt reichlich vorhandene Grafik. Dazu paßt die atmosphärische Soundkulisse, bei der man sogar die Schafe auf der Weide blöken hört. Dieses Game sollte man sich also nicht entgehen lassen – wegen der anspruchsvollen englischen Texte wäre es aber vielleicht keine schlechte Idee, erst die deutsche Übersetzung abzuwarten. (ms)









Legend of Kyrandia 2

Fantasy-Adventure der märchenhaften Art.

GRAFIK	88%
SOUND	82%
ATMOSPHÄRE	84%
MOTIVATION	82%
URTEIL	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Westwood/Virgin

VGA-Karte, Harddisk und Maus genügen für den Eintritt ins Reich von Kyrandia.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 18 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.: unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung


MEGA Zoom
...ab in den PC
Die Joystick-Generation der Zukunft!
Keine Kompatibilitätsprobleme mehr bei den unterschiedlichen
PC-Geschwindigkeiten
Hardware-Variationen von PC's und Game Cards
Werten der X- und Y-Achse
Anforderungen der Spiele-Software
unverb. empf. Verkaufspreis 49,95 DM incl. Software
SV 207 PC Commander
MEGA Zoom
JOYSTICK CALIBRATION DISK
©1993
QJ
Erhältlich in allen guten Fachmärkten, PC-Shops, Game-Shops, Warenhäuser und im Versandhandel
MEGA ZOOM ist ein geschütztes Warenzeichen von STD Electronic Int. Ltd., Hong Kong
QJ
QUALITY JOYSTICK
Jöllenbeck GmbH
FAR EAST IMPORT - EXPORT
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251 • Fax 04287/607



SAM & MAX

Im Firmenimperium des Sternenkriegers George Lucas geht Klasse vor Masse, nur wenige Filme und noch weniger Spiele werden pro Jahr veröffentlicht – aber die haben es samt und sonders in sich!

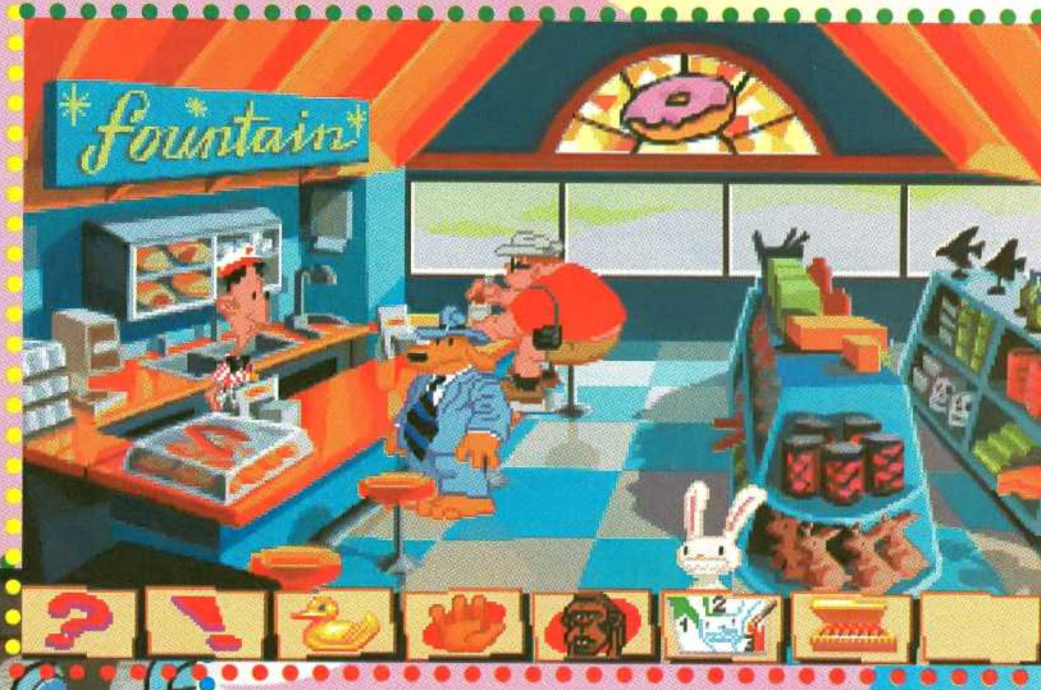


Das gilt auch und gerade für dieses Detektiv-Adventure im Cartoon-Look, das man bei Lucas Arts in Sachen Humor und Optik ganz in der Tradition des Hits „Day of the Tentacle" produziert hat. In den Hauptrollen finden wir Max, eine ebenso gutmütige wie hündische Promenadenmischung, und seinen ständigen Begleiter Sam, das weiße und vor allem rotzfreche Karnickel. Die beiden sind auch die Protagonisten der gleichnamigen Comicserie von Steve Purcell, die hierzulande zwar kaum bekannt ist, in den Staaten aber wegen ihres Wortwitzes und der zahlreichen Anspielungen auf alte Krimis (vornehmlich solche mit Humphrey Bogart) eine große Fangemeinde besitzt.

Wie es sich für hartgesottene Privatschnüffler gehört, haben unsere Helden finanziell verhältnismäßig wenig Erfolg, aber dafür ein wunderbar verlottertes Büro in einer stilgerecht heruntergekommenen New Yorker Mietskaserne. Vom Spieler gesteuert wird immer nur Max, Kollege Sam gibt lediglich bei Bedarf seinen (zumeist ziemlich unnützen) Senf dazu. Auf die Frage nach dem Verbleib des im Verlauf der Story einmal auf unerklärliche Weise verschwundenen Inventars kriegt man von dem liebenswerten Tier zum Beispiel die lakonische Antwort: „Das ist wohl im Inventory-Himmel gelandet". Nicht gerade hilfreich, aber lustig – und weil derartige Gags das gesamte Spiel durchziehen, amüsiert man sich hier von Anfang bis Ende einfach köstlich!

Jubel, Trubel und Heiterkeit sind auch angesagt, sobald das schöne Intro abgelaufen ist: Das animalische Duo sitzt in seiner schäbigen Bude, im Treppenhaus zanken sich lautstark die Nachbarn, und auf dem Anrufbeantworter löst eine kostenintensive Hiobsbotschaft die andere ab. Da kommt der Spezialauftrag des lokalen Polizeichefs gerade recht, der unsere Schnüffler darum bittet, doch mal den merkwürdigen Vorkommnissen auf dem hiesigen Rummelplatz auf den Grund zu gehen. Diensteifrig trotten die beiden unver-











züglich zu ihrer Rostlaube, nachdem sie zuvor noch schnell ein informatives Gespräch mit einer herumstreunenden Katze geführt haben. In ihrem Gefährt befindet sich eine automatisch um die neuentdeckten Örtlichkeiten ergänzte Übersichtskarte der USA, auf der das gewünschte Reiseziel einfach angeklickt wird. Am Rummel angekommen, stellt sich heraus, daß Bruno der Bigfoot (die kanadische Version eines Yeti) und Trixie, die Dame mit dem Giraffenhals, verschwunden und bislang nicht wieder aufgetaucht sind. Aufmerksame Beobachter dürften zudem bemerken, daß sich just in dem Moment, da unsere beiden Spürnasen die Szene betreten, im Hintergrund zwei unsympathisch wirkende Typen verdächtig schnell aus dem Staub machen...

Der Vergnügungspark selbst wartet mit einer Menge witzig gezeichneter Figuren und weltexklusiver Sensationen auf. So darf man etwa eine Freakshow bestaunen, bei der unter anderem der aus „Maniac Mansion 1 & 2" bekannte Streber Bernard auftritt – hier besitzt er allerdings drei Beine! Wie viele andere Monstrositäten kann auch er interviewt werden, außerdem gibt's allerlei Gegenstände zum Aufsammeln sowie zahllose Insiderwitze für Fans der schwarzen Serie und der vorangegangenen Lucas Arts-Adventures. Und dazu ein paar Bonbons mit mehr oder weniger großem praktischen Nutzen: Das Inventory wird schon sehr früh um eine Kiste voller Klamotten bereichert, mit der sich die beiden nach Belieben als Tiefseetaucher, Rockstars, Wermutbrüder etc. kostümieren können, wobei auch die schrillsten Kombinationen möglich sind. Des weiteren taucht ein „Zeichnen nach Nummern"-Malkasten mit vorgegebenen Ausfüllbildern auf. Schließlich erlebt man sogar eine kleine Actionsequenz auf der Autobahn, wo Max mit zunehmendem Tempo dahinrast, während der auf dem Wagendach postierte Sam jedesmal um sein Leben hüpfen muß, wenn wieder eins der die Fahrbahn überspannenden Werbeschilder daherkommt. Die altbewährte Lucas Arts-Steuerung wurde hier nochmals überarbeitet, indem man die üblichen Befehle (Schau, Nimm, Benutze...) vom Screen verbannte und direkt auf die Maustasten legte, was im Ergebnis stark an die bei Sierra/Dynamix verwendete Methode erinnert. Nach kurzer Eingewöhnung funktioniert das aber nicht nur hervorragend, es schafft auch mehr Platz für die wirklich sehenswerten Grafiken. Genauso bequem sind die recht häufigen Verhöre gestaltet, bei denen man sich mit Hilfe kleiner Iconbildchen nach und nach durch die einzelnen Themen fragt. Optisch wird das nicht übermäßig schwierige Detektiv-Adventure mit sehr sanft scrollenden und prima animierten Comic-Bildern im Stil von „Day of the Tentacle" rübergebracht. Für die Ohrenmenschen hat man Digi-Sprachausgabe und jazzige Begleitmusiken eingebaut – man fragt sich hier wirklich, was in der angekündigten CD-Version eigentlich noch besser werden soll... Auf der Hand liegt das natürlich bei der schon in Kürze erscheinenden deutschen Übersetzung, und völlig klar dürfte jetzt auch sein, daß Lucas Arts mit Sam & Max mal wieder einen ausgewachsenen Hit produziert hat! (md)





Sam & Max

Vor Gags übersprudelndes Detektiv-Adventure im Comicland.

GRAFIK	*84%*
SOUND	*82%*
ATMOSPHÄRE	*90%*
MOTIVATION	*88%*
URTEIL	*89%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Lucas Arts

Wundersamerweise genügt ein 286er samt Maus zum Mitschnüffeln.

HIT

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 15 MB	Roland
RAM: 1 MB	Joystick
Zus.: 2 MB EMS unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Der Schatz im Silbersee

Pünktlich zum 80jährigen Bestehen des Karl May Verlags bringen Linel und Software 2000 in Koproduktion ein Western-Adventure heraus – und damit zugleich die erste Versoftung des deutschen Volksschriftstellers!

Zwei Jahre Entwicklungszeit hat es gekostet, Karl May nach zahllosen Filmen, Freilichtaufführungen und Hörspielen nun auch ein Computerabenteuer zu widmen. Das auf dem gleichnamigen Roman basierende Spiel weist hinsichtlich Präsentation und Maussteuerung starke Ähnlichkeiten mit den Produkten der kalifornischen Sierra-Ranch auf:

Zu Beginn schippern die edlen Trapper Old Firehand und Tante Droll auf dem Schaufelraddampfer Dogfish den Mississippi hinunter. Mit an Bord sind der Schurke Cornel Brinkley und seine gottlose Bande – sie haben sich eine Landkarte verschafft, auf der die genaue Lage eines alten Indianerschatzes verzeichnet ist. Da die Banditen aber völlig abgebrannt sind, planen sie vor der eigentlichen Schatzsuche diverse Überfälle auf ein Holzfäller-Camp, eine Farm sowie eine Eisenbahnkasse. Zur Rettung aller Witwen und Waisen ist nun Old Firehand gefragt, seiner Begleitung kommt eher eine Statistenrolle zu, da sich Tante Droll nur ab und an mit einem nützlichen Hinweis ins Geschehen einschaltet. Dasselbe in Rot gilt für Winnetou, der ja schon in den Romanen immer als der große Retter in der Not auftaucht.

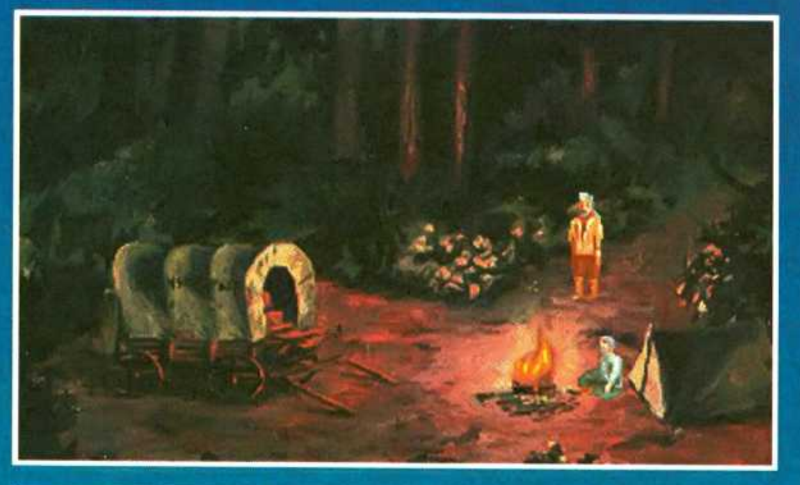
Nach dem schönen Intro steuert man seine Helden im Point & Click-Betrieb durch eine von der Seite gezeigte Westernlandschaft, die mit feinen Pastelltönen und vielen Details glänzt. Nach und nach entwickelt sich die in vier Kapitel unterteilte und durch eingestreute „Filmsequenzen" vorangetriebene Handlung immer mehr zu einer gnadenlosen Verfolgungsjagd vom Arkansas bis zu den Rocky Mountains, wo dann der Showdown mit Brinkleys Bande wartet. Die Gespräche laufen größtenteils automatisch, hin und und wieder auch im Multiple-choice-Verfahren ab, und die Rätsel bestehen vornehmlich aus der richtigen Anwendung der eingesackten Gegenstände. Dazu gibt's jedoch reihenweise Fallen, deren heimtückischer Charakter teilweise schon ans Unfaire grenzt – der Heldentod gehört hier mit zum Heldenleben…

Auch sonst herrscht im Wilden Westen nicht nur eitel Sonnenschein, denn die Animation der Akteure kann mit den hübschen Landschaften leider nicht ganz Schritt halten, und das Aufspüren der dort versteckten Gegenstände per Maus ist oft eine arge Millimeterfuchserei. Dem gegenüber stehen die stimmungsvolle Countrymusik, eine fesselnde und natürlich komplett deutsche Story sowie sehr originalgetreue Karl-May-Atmosphäre. Man darf also auf den nächsten Streich der Reihe getrost gespannt sein, wenn es auf Kara Ben Nemsis Spuren „Durch die Wüste" geht. (md)











Der Schatz im Silbersee

Literaturversoftung im Design der Sierra-Adventures.

GRAFIK	73%
SOUND	76%
ATMOSPHÄRE	76%
MOTIVATION	72%
URTEIL	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM
Hersteller: Software 2000/Linel

Ab einem 386 SX mit Maus können die Pferde gesattelt werden.

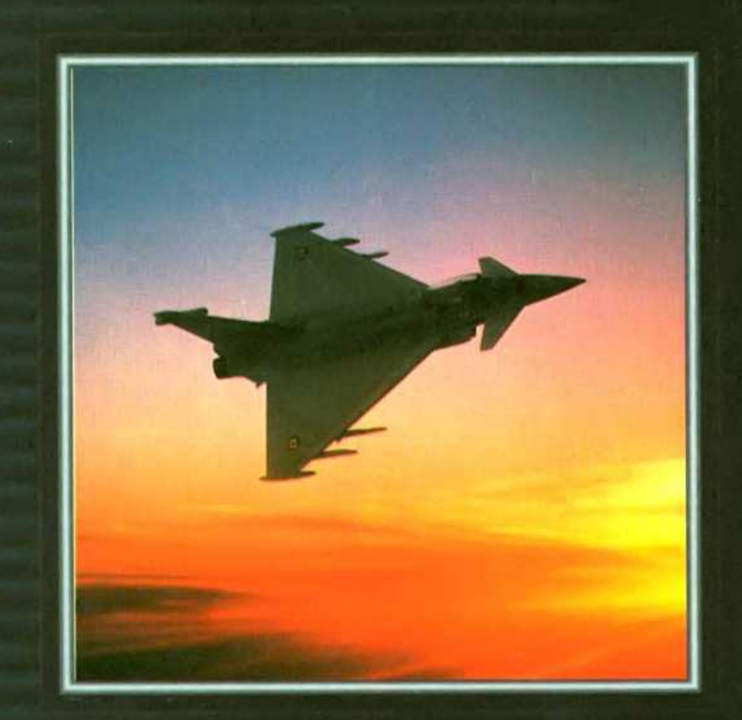
Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 10 MB	Roland
RAM: 2 MB	Joystick
Zus.: 1 MB EMS erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

















Tactical Fighter Experiment...
die einzige Flugsimulation, für die der
Begriff "Maß der Dinge" zutrifft.
Fliegen sie eins von drei der besten
Jagdflugzeuge die es gibt:
Eurofighter 2000
Lockhead F-22
Lockhead F-117 Stealth Fighter
TFX... eine Flugsimulation der absoluten
Spitzenklasse, erreicht durch noch nie
dagewesene, intensivste Entwicklungsarbeit
und authentischen Flug-Details.
Erfüllen sie die Missionen - kämpfen sie für den Frieden.





BBS-Nummer: 06107 - 930 - 222

Für PC



DIGITAL IMAGE DESIGN

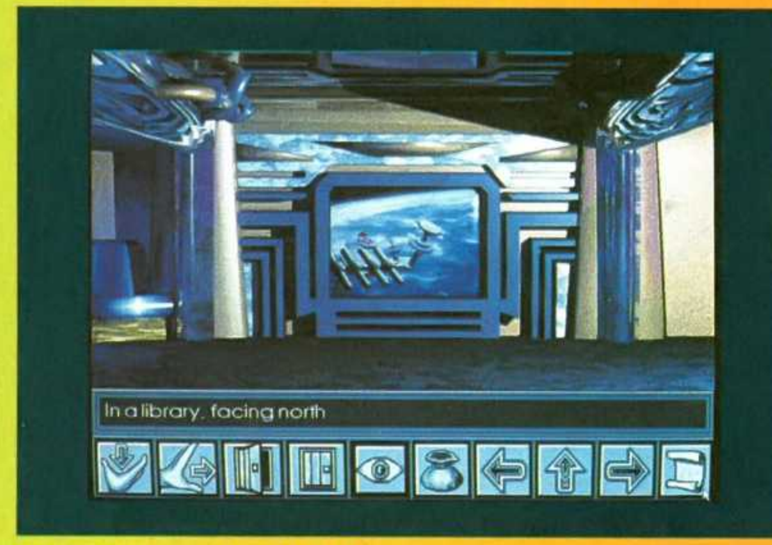
BOMICO Entertainment Software GmbH - Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach

Labyrinth of Time

Mehr als 275 über Raum und Zeit verstreute Örtlichkeiten harren auf dieser CD ihrer Erkundung – als Held fungiert ein harmloser U-Bahn-Fahrgast, der plötzlich durch ein Dimensionstor verschwunden ist…

Electronic Arts hat den Ärmsten dazu auserkoren, einen bestimmten Gegenstand zu finden, mit dessen Hilfe sich der Bau von König Minos' Labyrinth verhindern läßt, das dieser gerade im Zuge seiner privaten Welteroberungspläne wiedererrichten will. Wer ein CD-ROM an seinem PC hat, darf mit auf die Zeitreise: Begleitet von gruseliger bis psychedelischer Musik, durchwandert man Unmengen von (Raytracing-) 3D-Grafiken, die vom antiken Tempel über eine Westernstadt bis hin zur futuristischen Raumstation praktisch keine geschichtliche Epoche auslassen. Alle hundert Jahre findet man dabei ein Objekt, welches dann in einem anderen (Zeit-) Abschnitt richtig eingesetzt werden muß; zum Wechsel zwischen den Zeitzonen dienen die überall verstreuten Dimensionstore. In erster Linie gilt es, die richtigen Schlüssel für Türen oder Schränke aufzutreiben, daneben müssen auch einzelne Gegenstände sinnreich bewegt oder kleine Knobeleien wie z.B. Zahlenrätsel gelöst werden.

Bei der Suche wird man von einer komfortablen Maus-/Menüsteuerung samt Automappingfunktion unterstützt und von durchaus aufwendiger Präsentation umschmeichelt – dennoch ist die Atmosphäre der abenteuerlichen Zeitreise ziemlich steril und das Gameplay reichlich langweilig ausgefallen. Vor allem über etwas mehr Action hätte sich bestimmt jeder Labyrinthbesucher gefreut! (ms)



Labyrinth of Time

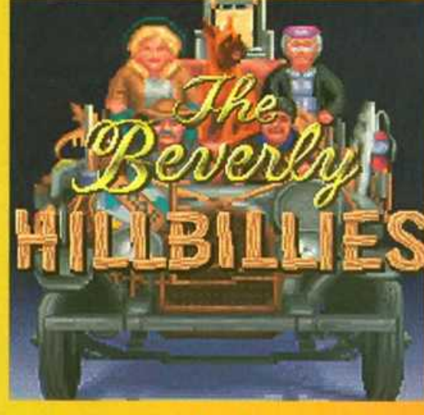
Knobelige Zeitreise für geduldige Zeitgenossen.

GRAFIK	83%
SOUND	79%
ATMOSPHÄRE	53%
MOTIVATION	56%
URTEIL	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Electronic Arts

Hier, heute und jetzt ist zumindest ein 386er mit Maus und CD-Laufwerk nötig.

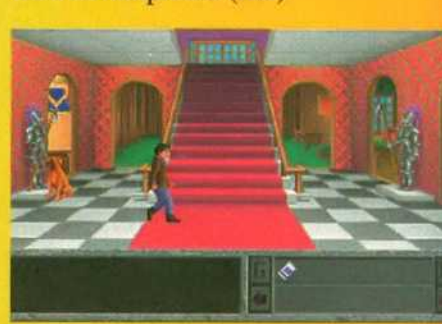
Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 1 KB	Roland
RAM: 3 MB	Joystick
Zus.: 2 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Nach dem abenteuerlichen Flop „Wayne's World" legt Capstone nun die nächste Film- und TV-Versoftung vor – Fortschritte qualitativer Art sind dabei leider kaum festzustellen.

Um die Geschichte der Familie Clampett auf den Digi-Screen zu bringen, wurde einmal mehr in puncto Präsentation und Steuerung bei den (älteren) Sierra-Adventures abgekupfert: Durch einen Ölfund auf dem claneigenen Grundstück gelangt der vierköpfige Hinterwäldlerhaufen plötzlich zu Reichtum; was liegt da näher, als sich in der Nobelgegend Beverly Hills einzunisten? Worüber die blasierte Nachbarschaft gar nicht entzückt ist...

Das in sechs Kapitel unterteilte Grafikadventure beginnt mit der Suche nach dem schwarzen Gold, später wird nach dem neuen Domizil und der entführten Oma gefahndet. Dazu steuert man Papa Jed durch die bildweise umgeschalteten, recht grob gepixelten Landschaften, wobei die spielerische Herausforderung sich im wesentlichen auf das Einsammeln und Anwenden der (wenigen) herumliegenden Gegenstände beschränkt – selbst die genretypischen Minimalbefehle wie „Schau" oder „Benutze" fehlen hier. Daneben gibt's ein paar mäßig spannende Actioneinlagen wie die Autofahrt nach Beverly Hills oder auch mal ein schlichtes Multiple-choice-Gespräch. Das auf der Disk versteckte File mit der Komplettlösung wäre wirklich nicht nötig gewesen, denn auch so gerät man hier allenfalls wegen der mageren Animationen, der diesmal ziemlich mißlungenen Maus-/Tastatursteuerung oder der nervtötenden Musik ins Schwitzen – und das führt nicht nur jetzt im Winter zu einem unangenehmen Schnupfen... (md)





The Beverly Hillbillies

Abenteuerlich langweilige Filmversoftung.

GRAFIK	67%
SOUND	44%
ATMOSPHÄRE	48%
MOTIVATION	39%
URTEIL	42%

Für Anfänger
Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Capstone

Stilgerecht genügt ein hinterwäldlerischer 286er.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 5 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.:	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:

BATTLETECH ZENTRALEN

BATTLETECH®-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder*.

NEU IM JANUAR

★★★ Citytech 2nd ed. ★★★ Natürliche Auslese ★★★ Mechs: Stealth, Hellhound, Cerberus, Berserker ★★★ BattleTechnology 20

Soll auch **Ihr** Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden? Wenden Sie sich an

Fantasy Productions ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath

Futureworld
23552 Lübeck

Liesegang
24837 Schleswig

Pöppel & Co.
27356 Rotenburg

Spielraum
30161 Hannover

Wutis Comicladen
42651 Solingen

Fantasywelt
50674 Köln

Fantasywelt
53111 Bonn

Fari Handelsgesellschaft
91154 Roth

Hofmanns Spiele Shop
97070 Würzburg

Roman-Boutique
97072 Würzburg



Masters of Light
Rüterstr. 69
22041 Hamburg
040/684750
>Master Game Room

Trivial Book Shop
Marienstr. 3
30171 Hannover
0511/329097
>8/1: Angriff auf Bookshop

Comicladen
Schwanallee 22a
35037 Marburg
06421/14526
>Do: BT-Vorführung

Fantastic Shop
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf
0211/397667
>BT-Turniere

Fantastic Shop
Mörgensstr. 8
52064 Aachen
0241/405303
>BT-Turniere

Neutopia
Bernstorffstr. 13
13507 Berlin
030/4347006
>Lanzenkämpfe

Aladin
Jakobstr. 40
90402 Nürnberg
0911/208251
>Fr: Spielabend

Rübezahls Höhle
Kronenstr. 2
72070 Tübingen
07071/27833
>Di 1300: BT-Veranst.

Dragon World
Fuhlsbüttler Str. 761
22337 Hamburg
040/5000650
>Strategiespielabend

Spieltreff Pegasus
Schulstr. 15
61169 Friedberg
06031/64746
>Solaris-Liga

Merlins
Spritzengasse 4
55116 Mainz
06131/233349
>MFG-Meetings

Merlins
De Laspee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
>MFG-Meetings

Bits & Bytes
Freudenberger Str. 12
57072 Siegen
0271/24946
>BT-Spielrunden

Games-In
Karlstr. 43
80333 München
089/555767
>BT-Turniere

Damage Unlimited
Mariahilfer Str. 23-25
Eingang Theobaldgasse
A-1060 Wien
1/5865686

Ad Astra
Innere Laufergasse 19
90403 Nürnberg
0911/226647
>BT-Demos

Trollhaus
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85
55118 Mainz
06131/618630
>Do: Spieleabend

Spielzeug Cruz
Altstadt-Passage
95028 Hof/Saale
09281/85550
>BT-Schlachten

Kult ★
Luisenstr. 18
42103 Wuppertal
0202/446610

Virgin Megastore ★
Zeil 47-49
60313 Frankfurt
069/2997800

Software Wizard ★
Durlacher Str. 3
75172 Pforzheim
07231/353742

U.F.O. Buchhandlung ★
Bertoldstr. 46
79098 Freiburg
0761/37280

Spieltäufel ★
Berliner Str. 13
68161 Mannheim
0621/4224015

Limbus Spiele ★
Osterstr. 15
28199 Bremen
0421/556133

Spieleladen ★
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
0511/4582626

Spiel&Co. ★
Grevenbroicher Str. 40-42
41065 Mönchengladbach
02161/44004

MultiMedia-Soft ★
Kölnstr. 51
52349 Düren
02421/189368

Comic Power ●
Zähringer Str. 47
76133 Karlsruhe
0721/386902

Game Over ●
Seestr. 1
74348 Lauffen
07133/21881

Papierplanet ●
Lindenstr. 9
47798 Krefeld
02151/29908

Games&Kites ●
Niddaer Str. 1
61200 Wölfersheim
06036/5965

Imps Shop ●
Zinglerstr. 51
89077 Ulm
0731/619463

Crazy Games ●
Wallstr. 38
24768 Rendsburg
04431/28180

Drachenei ●
Winterhude Weg 110
22085 Hamburg
040/2278628

Spielspaß ●
Bgm.-Smidt-Str. 146
27568 Bremerhaven
0471/45212

Gandalph •
Holm 76
24937 Flensburg

Neunte Kunst •
Große Hamkenstr. 26
49074 Osnabrück

Mells Game Shop •
Saarbrücker Str. 26
54290 Trier

Fantasy Bazaar •
35 Rue du X Septembre
L-4320 Esch/Alzette

X-Comm-X •
Alt Petri Str. 2
31134 Hildesheim

Spieltraum •
Frauenstr. 40
48143 Münster

Spielunke •
Akademiestr. 12
76133 Karlsruhe

Electronic Shop •
Hagenmarkt 15/16
38100 Braunschweig

Spieltraum •
Hasestr. 48
49074 Osnabrück

Comic Time •
Hunoldsgraben 11
86150 Augsburg

Excalibur •
Hauptstr. 23
35510 Butzbach

*auf alle nicht preisgebundenen Artikel

>Die BattleTech-Zentrale richtet im Jan. die folgende Veranstaltung aus.

JOIN THE MECHFORCE!

Werden Sie Mitglied der **Mechforce Germany**, der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

Mechforce Germany
Broicher Waldweg 183
45479 Mülheim/Ruhr



Da man bei Euren Leserbriefen durchaus auch von „geistiger Nahrung" sprechen kann, würde es mich nicht wundern, wenn ich 1994 vollends aus dem Leim ginge – aber was soll's, wird das Heft halt ein, zwei Gramm „geistreicher". Darauf ein Täßchen Ektoplasma und prosit Neujahr!

VÄTERCHEN FRUST

Eigentlich gehöre ich ja zu den stillen Abonnenten, aber jetzt tut sich ein Problem auf, bei dem ich einfach nicht mehr weiterkomme. Und da es hier in Moskau keinen Softwareladen gibt, an den ich mich wenden könnte, hoffe ich, daß Ihr mir helft. Von meinem letzten Deutschlandbesuch brachte ich mir nämlich „Elite II" mit und machte mich gleich daran, kaum daß ich in meiner Moskauer Wohnung angekommen war. Wirklich ein starks Spiel, aber dann tauchte es auf, das Problem: Dieser Police Officer forderte mich auf, einen bestimmten Buchstaben einzugeben. Also Manual geschnappt, geblättert, gezählt und getippt – doch leider meinte der Typ bei meinem nächsten Startversuch, ich hätte die Karre geklaut und verdonnerte mich zu Zwangsarbeit... Unverdrossen versuchte ich es noch einmal, und plötzlich klappte es. Dann wieder nicht, dann wieder doch, und immer so weiter! Mache ich vielleicht irgendwas falsch? Muß man die Überschriften mitzählen? Oder gar die Kapitelangaben, die ganz oben stehen? Will der Kerl die Groß- und Kleinschreibung beachtet haben? Haben die Hersteller gar Mist gebaut? Ich habe „Elite" ja schon am 64er gezockt, „Elite Plus" war auch nicht schlecht, aber „Elite II" am PC ist buchstäblich allererste Sahne – wenn ich doch nur endlich zum Spielen käme!
Ach ja, übrigens gibt diese wunderbar formulierte Referenzkarte keinerlei Auskunft darüber, was mit der zweiten Diskette passieren soll, zudem habe ich mit den Kampfsequenzen etwas Ärger: Nimmt man einen digitalen Stick, sind die Bewegungen zu ruckartig, und mit dem analogen Knüppel justiert man sich halbtot. Habt Ihr dafür ein Patentrezept?
fragt sich Volker Haberlandt vom Hauptsternenhafen Moskau.

Im Osten also nix Neues, was? Doch Dir kann geholfen werden: Bei der elitären Handbuchfrage sind die Überschriften tatsächlich mitzuzählen, dann klappt's – obwohl sich der Spacecop auch meiner bescheidenen Meinung nach ein wenig zu oft meldet. Mein Patentrezept für die Steuerung heißt schlicht Maus, und was die zweite Disk betrifft, so enthält sie vorgefertigte Spielstände und wurde (wie ein Gametek-Vertreter augenzwinkernd behauptete) überhaupt nur aus Angst vor Reklamationen beigelegt – weil die Leute nie geglaubt hätten, daß ein Game wie „Elite II" auf eine Disk paßt...
Nastrovje, Dein Commander Ghost (kompetent)

CHIP, CHIP, HURRA

Lieber Ghost, ich muß Andreas Kurze aus dem Dezember-Ghostwriter zustimmen: Die Pro Audio Spectrum 16 ist mit der Soundblaster 16 kompatibel, weil beide auf dem OPL-3-Chip basieren. Folglich könntet Ihr im Wertungskasten doch eine der beiden Spalten streichen und hättet somit Platz für General MIDI. Falls Ihr aber nicht darauf verzichten wollt, wäre zu überlegen, ob Ihr nicht die Roland-Spalte flexibel gestaltet und je nach Lage General MIDI oder MT-32 reinschreibt.
argumentiert Nils Grimm aus Ahrensburg.

Wenn zwei Soundkarten auf dem gleichen Chip beruhen, sind sie sich zwar qualitativ ähnlich, doch längst nicht voll kompatibel zueinander – das ist so wie bei Joachim und Daisy, die auch beide gerne Kartoffelchips futtern und dabei schön laut knuspern, sonst aber wenig Gemeinsamkeiten haben. So kann die Spectrum 16 zwar den gewöhnlichen SB-Standard emulieren (und selbst das führt gelegentlich zu Problemen, z.B. bei „Syndicate"), nicht jedoch die SB 16! Umgekehrt bietet ein Spiel mit echtem Audio Spectrum 16-Sound nun mal nur via Originalkarte oder ein voll kompatibles Gegenstück echten Audio Spectrum 16-Sound. Aber Roland hin und General MIDI her, sobald sich wieder ein, zwei Standards fest etabliert haben, denken wir über eine neuerliche Renovierung der Box nach – und das kann beim momentanen Überangebot neuer Soundkarten ja nicht mehr allzu lange dauern.
Nachdenklich, Dein Akustik-Ghost



MACKE EIGENBAU?

Erstens: Ich möchte mir ein CD-ROM zulegen – kann ich das Ding eigentlich selbst einbauen, oder braucht man dazu einen Fachmann? Zweitens: Wie wär's mit einem „Ghost & Vincent"-Poster?
faßt sich Rouven Kind aus Beckingen preußisch kurz.

Der Einbau eines CD-RÖMers ist nicht sonderlich schwierig, auf einen Profi brauchen eigentlich nur besonders ungeschickte Zeitgenossen zurückzugreifen. Was das Poster betrifft, so laufen bereits Verhandlungen – bislang konnten sich Michael und Vincent aber noch nicht auf das Honorar (zwei Liter Frischblut) einigen.
Dein schillernder CD-Ghost

DAS KARTEN-RÄTSEL

Bei legal erworbenen Spielen liegt ja in der Regel eine Registrierkarte in der Packung, für deren Ausfüllen und Zurückschicken die Firma neben Supportleistungen auch aktuelle Informationen zu neuen Games und dergleichen verspricht. Gefragt wird dabei nach der Konfiguration des PCs, den monatlichen Ausgaben für Software oder den konsumierten Zeitschriften. Fehlt eigentlich nur noch der Jahresverdienst bzw. die Konfession, und man könnte den Wisch im Finanzamt abgeben...
Als braver Bürger habe ich natürlich mit spitzem Griffel stets alle Kärtchen ausgefüllt und in der Hoffnung auf die versprochenen Infodienste korrekt frankiert in den Postkasten geworfen. Leider erhielt ich bislang weder schriftliches noch getrommeltes oder gezeichnetes Feedback – was soll also das Ganze?

tappt Joachim Dunkel aus Dunkel im Dunkel.

Daß Hersteller die Registrierkarten zwar statistisch auswerten, mit den versprochenen Gegenleistungen aber hinter dem Berg halten, ist leider ein weit verbreitetes Übel. Doch was soll man da machen? Die Antwort steht auf einer Stufe mit Fragen wie „Wo wohnt Gott, und wo kauft er seine Möbel?" oder „Was ist der Sinn des Lebens, wenn der PC in der Reparatur ist?" und zählt damit zu den letzten ungelösten Rätseln unseres Universums. Du kannst Dir in Zukunft jedenfalls viel Arbeit sparen, indem Du die Karten als Brennstoff, Käfig-Unterlage für den Kanarienvogel oder sonstwas benützt...
Völlig unregistriert, Dein Ghost



DER ULTIMATIVE UMSTEIGER

Als Leser der ersten Stunde hielt ich bis Dezember 91 dem Amiga Joker die Treue, um dann in Hard- und Readware auf den PC bzw. PC Joker umzusteigen. Ich kaufe Euer Magazin hauptsächlich wegen der lockeren Ausdrucksweise und nicht zuletzt deshalb, weil mir schon das Lesen von Michaels Editorial große Freude bereitet. Ferner finde ich auch Euren Umstieg auf Altpapier sehr positiv!
So, nach dem Lob die Kritik: Ein neues Game kostet ja heutzutage immerhin rund 100 Silberlinge, und daran gemessen bewertet Ihr nicht streng genug. Seid also bitte in Zukunft etwas sparsamer mit dem „Joker-Hit". Zu guter Letzt noch ein paar Fragen: Kann man irgendwo große Ultima-Poster erwerben? Wird es jemals Romane, Comics oder Filme zu Ultima geben? Wie viele Fortsetzungen sind von Ultima und Underworld noch geplant? Und wird sich „Larry IX" am virtuellen Handschuh erfreuen können?
hofft Thomas Seidel aus Alfeld.

Ach, Du bist also der, für den Michael das Editorial schreibt! Hier wollte ihm bislang nämlich keiner glauben, daß es mehr als nur die Rechtfertigung für den permanenten Abdruck von Michael-Fotos ist. Egal, für Ultima-Poster solltest Du Dich jedenfalls an den deutschen Origin-Vertrieb Softgold/Rushware wenden oder mal in Shops bzw. auf Messen nachfragen. Von Romanen, Comics oder gar Verfilmungen wird zwar immer wieder gemunkelt, fix ist vorläufig aber noch nix. Dafür darf mit Fortsetzungen der Serie so lange gerechnet werden, wie ihr Erfolg beschieden ist – also vermutlich noch eine kleine Ewigkeit. Und daß Du Larrys Gespielinnen demnächst virtuell begrabschen willst, finde ich fast noch obszöner als Deine Vorliebe für Mikes Fabulierecke!
Entrüstet, Dein Puritaner-Ghost

FRAGEN SIE HERRN GHOST!

1) Warum müssen eigentlich runde 35 Prozent der eh schon knapp bemessenen 100 PC Joker-Seiten Reklame sein?
2) Entfernt doch bitte die CD-Versionen aus dem Update Service – meines Erachtens verdient ein CD-Game mehr als einen Satz. So geschehen mit „F-15 III", während „Cover Girl Strip Poker" einen halbseitigen Test erhielt. Wieso? Ist der Flugi etwa schlechter?!
3) Ihr habt geschrieben, daß der „Norton Commander 4.0" veraltet ist – meines Wissens ist das aber die neueste Version!
4) Im Soundkarten-Test hätte beim Waveblaster in der Kompatibel-Spalte der Eintrag „General MIDI" stehen müssen.
moniert Steffen Höland aus Schwarzmühle.

1) Eigentlich nur, damit wir den eh schon knapp bemessenen Preis für 100 PC Joker-Seiten nicht um 35 Prozent erhöhen müssen.



2) Und falls sich bei einer CD-Umsetzung nicht mehr geändert hat, als man in einem Satz sagen kann? „Cover Girl Strip Poker" hingegen war in der CD-Version ein Ersttest!
3) Wir bitten für die etwas mißverständliche Formulierung um Verzeihung, tatsächlich wurde der „Norton Commander" aber für seinen Auftritt in der Hörzu Consumer Line um ein paar Funktionen erleichtert.
4) Auch hier wieder ein Mistverständnis: Zwar ist die Sound-Datenbank Waveblaster zu General MIDI kompatibel, in der fraglichen Spalte ging es jedoch gar nicht darum – vielmehr wollten wir klarstellen, daß das Teil ausschließlich in Verbindung mit den genannten Soundkarten benutzt werden kann. Daher die Formulierung „Nur in Verbindung mit..."
Dein Briefkastenonkel Ghost

LADIES FIRST

Zum Leserbrief von Axel Rautenberg aus der November-Ausgabe kann ich nur sagen: Eure Poster sind gut so – und die Damen könnten ruhig noch weniger anhaben bzw. müssen nicht immer aus Metall sein.:.
lechzt Thomas Schwab aus Althütte.

Aber genau, Alter!
Dein Larry, äh, Ghost

FRAGEN SIE HERRN GHOST, TEIL 2

1) Warum verkauft Ihr jetzt Joker-Mauspads? Hat Michaels Geldspeicher ein Leck?
2) Druckt doch bitte eine Ghostfratze neben die Spielebewertung, so wie beim AJ die Jokergesichter!
3) Ist einer von Deinen Verwandten auch in meiner Maschine?
4) Das Bild im Editorial der letzten Ausgabe war doch bloß ein Gag, oder? Michael mit Heiligenschein kann ich mir nun wirklich nicht vorstellen!
5) Ist meine Katze zu „Wing Commander" kompatibel?
6) Wozu gibt es den Blackout? Wenn bei mir mal der Strom ausfällt, spiele ich immer „Schreib' dem Joker einen Brief"!
gesteht Alladin (Schwalladin?) aus der Wunderkiste..., nee, aus Stammbach.

1) Zuerst wollte Mike das Loch ja mit Deinem Leserbrief stopfen, doch war der einfach zu dünn – daher gibt's jetzt Mauspads für ihn und alle anderen Speichergiganten.
2) Solange Du dem Joker ein Gesicht und mir nur eine Fratze zubilligst, brauchen wir über das Thema gar nicht zu reden!
3) Hoffentlich nicht! Oder würdest Du Deiner Familie das wünschen?!
4) Das Schimmern über Michaels Kopf war kein Heiligenschein, sondern eine Art Wetterleuchten – wie es ja oft über Sumpfgebieten zu finden ist.
5) Warum nicht? Wenn das Tier ins Laufwerk paßt...
6) Genau deshalb gibt es das Blackout – damit auch Du bei Stromausfall nicht mehr auf dumme Gedanken kommst!

Harhar, Dein Ghost



WAHRER HOCHGLANZ KOMMT VON INNEN

Auch wenn es mittlerweile Hochglanzmagazine mit seriöserer Aufmachung gibt (der „PC-Kräher" ist ja auf den ersten Blick kaum von „Focus" zu unterscheiden), so habt Ihr doch einen einzigartigen und unschätzbaren Vorteil: Euren Betriebsghost! Dessen im Laufe der Jahrhunderte verfeinerte Ironie bei der Beantwortung selbst dämlichster (Tschuldigung) Leserbriefe macht den Ghostwriter zu einer wahren Delikatesse. Da können andere glänzen, wie sie wollen, das schaffen sie nie!
schwärmt Manfred Göllnitz aus Waiblingen

Wie wahr. Und falls es noch eines Beweises bedurft hätte, habe ich diesen Brief direkt hinter den von Alladin gestellt, jetzt kann sich jeder selbst überzeugen. Bereits von sich selbst überzeugt, Dein Hochglanz-Ghost

FRAGEN SIE HERRN GHOST, TEIL 3

Meister Ghost, beantworte bitte mit Deiner allumfassenden Weisheit einem armen Sterblichen, der seinem baldigen Lebensende (nur noch 60 – 70 Jahre) entgegengeht, ein paar Fragen:
1) Häufig steht ja auf den Spielepackungen „benötigt DOS 5.0" – kann man da auch DR-DOS verwenden? Und was ist dran an dem Gerücht, daß „Starlord" und „Master of Orion" ein und dasselbe Programm sind? Manche Versandhändler bieten nämlich ein Game an, das den verwirrenden Namen „Starlord – Master of Orion" trägt...
2) Kann die Orchid Soundwave 32 hardwaremäßig Adlib, Soundblaster und Roland emulieren, oder müssen dazu Treiber geladen werden? Wenn ja, wieviel RAM schlucken die?
3) Da ich als PC- und Amiga-Besitzer beide Joker lese (Michael verdient also doppelt an mir!), entging mir im AJ 12/93 der Leserbrief von Remo von Allmen nicht, der vorschlug, den Konflikt beider Rechner durch zwei von PC- und Amiga-Usern gewählte „Kämpfer" wettbewerbsmäßig austragen zu lassen. Offenbar hat der gute Mann jedoch nicht an Menschen wie mich gedacht, die sich dann quasi halbieren müßten...
4) Wann kommen eigentlich „Master of Orion" und „Star Trek – Judgement Rites" auf den deutschen Markt?
5) Und wußtet Ihr bereits, daß in Grasbrunn ein ganz berühmter Konzern seine Niederlassung hat, nämlich der Grafikkarten-Hersteller ATI?
verrät uns Matthias Priebe aus Mühltal.

Wie könnte ich Dir, der Du sozusagen schon mit einem Bein im Grab stehst, einen Gefallen abschlagen? Also, pack'mas:
1) Die meisten Spiele laufen unabhängig vom Packungsaufdruck auch mit DR-DOS, aber leider durchaus nicht alle. Und unabhängig von schlecht informierten Versandhäusern ist der Sternenlord mit dem Orionmeister weder verwandt noch verschwägert.
2) Für die Soundwave 32 sind keine eigenen Treiber erforderlich – das ist ja der Clou an dem Teil!
3) Na, Du könntest Dich ja auch verdoppeln, oder?
4) „Master of Orion" ist längst als Importversion zu haben, die Enterprise hängt hingegen noch in der orbitalen Warteschleife, sollte jedoch auch demnächst landen.
5) Wußten wir. Aber wußtest Du schon, daß hier u.a. auch der Monitorhersteller Wyse, die Hardware-Giganten SG Thompson und Panasonic sowie der weltberühmte Joker Verlag residieren?
Viel Spaß bei der letzten Ölung, Dein öliger Ghost

TRAIN IT!

Mir hat ein Verkäufer was von „Overdrive-Prozessoren" erzählt, die die Rechenpower eines 486ers erhöhen – wißt Ihr was darüber? Und noch ein Gedanke zu den Raubkopien: Ich wette, sie sind nicht nur deshalb so weit verbreitet, weil sie weniger kosten als das Original, sondern auch deswegen, weil sie zumeist einen Trainer eingebaut haben. Bedenkt man den hohen Schwierigkeitsgrad mancher Games, fragt man sich, warum die Hersteller nicht von sich aus ebenfalls 'nen Trainer mitliefern. Wäre doch ein Grund weniger zum Raubkopieren, oder?
glaubt jedenfalls Christoph Camp aus Moers.
Der geschwätzige Verkäufer war seiner Zeit voraus: Im Mo-

ment sind Overdrive-Prozessoren noch Zukunftsmusik, falls es sie dereinst gibt, sollen sie dazu dienen, aus einem 486er quasi einen Pentium zu machen. Ob Trainer (also eingebaute Cheat-Modes) die Raubkopierer auf den Pfad der Tugend zurückführen könnten, läßt sich schwer sagen – fest steht jedenfalls, daß viele Hersteller sie ablehnen, weil sie glauben, daß erst recht kein Mensch einen Hunni für ein Game hinblättert, das in Null Komma nix durchgezockt ist.
Dein Bauchtrainer Ghost

REICHTUM IST KEINE SCHANDE

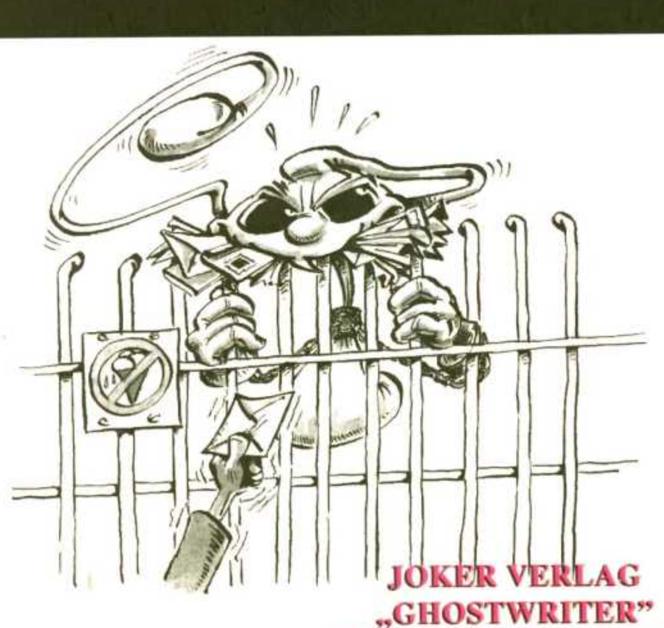
1) Nix für ungut, aber Eure Mags sind zu teuer – ich habe langsam den Eindruck, daß der Joker Verlag der reichste von allen ist!
2) Daß das Januarheft am 24. Dezember erscheint, ist echt klasse: So darf man sich am Heiligen Abend nicht nur über die Geschenke hermachen, man kann sich auch noch am neuen Joker laben...
3) Und jetzt noch eine wichtige Frage: In welcher Sprache schreiben die Programmierer von heute ihre Programme? Ich möchte nämlich selbst gern ein Game auf die Beine stellen, habe aber erst ein paar Erfahrungen mit Basic. Eine geeignete Spache scheint mir „C" zu sein – stimmt das, und wie sieht es mit der Erlernbarkeit aus?
löchert uns Christian Loeper aus Mönchengladbach.

1) Leider sind wir nicht der reichste Verlag von allen – aber wir arbeiten daran!
2) Na, war das ein Fest?!
3) Obzwar die ganz großen Firmen ihren Programmierern meist zusätzlich individuelle Tools zur Verfügung stellen, ist „C" tatsächlich eine verbreitete Sprache. Bloß: Einfach zu erlernen ist sie nicht gerade. Aber was ist das schon?
Dein bettelarmer Ghost



FÜTTERT MICH!

Immer her mit Euren nahrhaften Anregungen und sättigenden Fragen, Eurer gallbitteren Kritik und dem honigsüßen Lob – mein Hunger nach frischer Briefkost ist schier unersättlich! Im Gegenzug findet Ihr Euer Menü dann auf einer der nächsten Speisekarten im Ghostwriter-Lokal wieder oder werdet gar mit einer persönlichen Antwort abgespeist. Letztgenannter Genuß ist allerdings nur für diejenigen unter Euch reserviert, die ihrem Freßpaket erstens RÜCKPORTO (Ausländer verfüttern bitte Internationale Antwortscheine) beifügen, es zweitens mit einem lesbaren Absender würzen und drittens mit der korrekten Adresse meines Feinschmeckertempels garnieren. Sie lautet:



JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN



Der Wettbewerb für Flieger-Asse

Mit der „Great War Planes"-Serie hat es Dynamix zu Ansehen unter den tollkühnen PC-Piloten gebracht – da muß der offizielle Deutschlandstart von „Aces over Europe" natürlich kräftig gefeiert werden!

Begonnen hat der Reigen historischer Flugis einst mit dem inzwischen legendären „Red Baron", in dessen Fußstapfen dann die nicht minder erfolgreichen „Aces over the Pacific" traten. Daß der dritte Streich ebenfalls wieder ein fliegerischer Hit geworden ist, verrieten wir Euch bereits vor einigen Monaten, doch nun könnt Ihr das auch selbst anhand der komplett deutschen Version überprüfen. Vor allem die hervorragende Spielbarkeit und eine unvergleichliche Atmosphäre zeichnen das gesamte Trio aus – für die Teilnehmer unserer kleinen Fete kommt dazu noch ein äußerst günstiger Preis: Fünf Minuten Denkarbeit, eine ordnungsgemäß frankierte Postkarte und ein bißchen Glück reichen schon aus, um der digitalen Pilotenkarriere ein entscheidendes Stück näherzurücken...

Wir verlosen nämlich insgesamt 20 Stück von „Red Baron", „Aces over the Pacific" und „Aces over Europe", wobei Ihr gleich auf Eurer Antwortkarte den gewünschten Titel notieren solltet! Als besonderer Leckerbissen kommen dazu noch fünf exklusive „Great War Planes"-Sweatshirts, die im normalen Handel gar nicht erhältlich sind. Von der Konzernmutter Sierra stammen dann die „Sneak Peak"-CDs (mit Demos von „Gabriel Knight", „Larry 6", „Police Quest IV" etc.) und die hübschen Mausmatten, auf denen ein Westernmotiv von „Freddy Pharkas" prangt. Last not least bringen wir Sierras Hausmagazin „Interaction" unter die Leute, in dem Ken Williams höchstpersönlich zur Feder greift.

So, nach sooo vielen erfreulichen Nachrichten wird's langsam Zeit für einen klitzekleinen Wermutstropfen, sprich: unsere gnadenlos schwierige

PREISFRAGE

IN WELCHER ZEIT SIND DIE SZENARIEN VON „ACES OVER EUROPE" ANGESIEDELT?

DAS SIND GEWINNE!

- **20 x** je einmal „Red Baron", „Aces over the Pacific" oder „Aces over Europe" nach Wahl
- **5 x** je ein „Great War Planes"-Sweatshirt
- **5 x** je eine „Sneak Peak"-CD
- **5 x** je eine Sierra-Mausmatte
- **25 x** je ein „Interaction"-Magazin

Damit wären bloß noch die Formalitäten zu klären: Wir erwarten Eure Antwort bis zum 11.1.1994 (Einsendeschluß!) und schließen gemeinerweise den Rechtsweg, die Mitarbeiter von Sierra/Dynamix, Bomico sowie die des Joker Verlags aus. Dazu wünschen wir Euch viel Glück, guten Flug und ein traumhaftes neues Jahr!

Joker Verlag
„Flieger-Asse"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

TOP JOB

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts

1. (1) X-WING



2. (2) INDIANA JONES IV
3. (3) MANIAC MANSION 2
4. (–) PRIVATEER
5. (8) LEMMINGS 2
6. (4) CIVILIZATION
7. (5) COMANCHE
8. (9) SYNDICATE
9. (14) BUNDESLIGA MAN. PROF.
10. (–) FLASHBACK
11. (15) DUNE 2
12. (10) MONKEY ISLAND 2
13. (7) HISTORYLINE
14. (11) EISHOCKEY MANAGER
15. (12) WING COMMANDER 2
16. (19) SPACE QUEST V
17. (–) PINBALL DREAMS
18. (16) MAD TV
19. (–) LOST VIKINGS
20. (–) PIRATES GOLD

Business Charts

1. (3) FLIGHT SIMULATOR V



2. (–) PRIVATEER
3. (–) ELITE 2
4. (12) PIRATES GOLD
5. (–) LANDS OF LORE
6. (6) MANIAC MANSION 2
7. (8) X-WING UPGRADE KIT
8. (–) PRIVATEER SPEECH PACK
9. (–) GOAL!
10. (–) STRIKE COM. TACT. OP.
11. (–) LORDS OF POWER
12. (13) X-WING
13. (4) STREETFIGHTER 2
14. (–) DARK SUN
15. (10) PINBALL DREAMS
16. (–) FLIGHT V SCEN. S.FRANCISCO
17. (–) JURASSIC PARK
18. (7) PRINCE OF PERSIA 2
19. (–) STRONGHOLD
20. (18) SYNDICATE

Special Charts: Best of Virgin



1. DUNE 2
2. GOAL!
3. ARCHER MACLEAN'S POOL
4. LEGEND OF KYRANDIA
5. KGB
6. DUNE
7. JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
8. LURE OF THE TEMPTRESS
9. SPIRIT OF EXCALIBUR
10. REACH FOR THE SKIES

Personal Flop Five: Litho-Paul

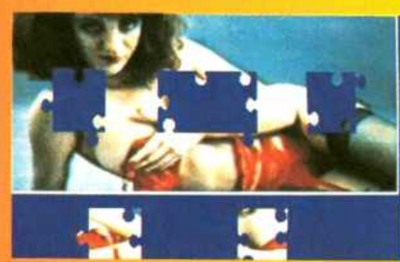
1. THE MUNSTERS



2. THE DARK HALF
3. TERMINATOR 2: CHESS WARS
4. STEEL EMPIRE
5. SPHEROIDS

Personal Flop Five: Multi-Gabi

1. JIGSAW PINUPS



2. GREAT NAPOLEONIC BATTLES
3. GRAIL QUEST
4. INTERNATIONAL ATHLETICS
5. HOME ALONE 2

Neujahr im Joker Verlag: Michael ist in der weißen Pracht zwischen Haar und Grasbrunn steckengeblieben, Oskar klickt sich selbstvergessen durch die VTO-Soft, der Rest der Mannschaft veranstaltet eine Schneeballschlacht – und ich zähle Stimmen…

Aber fremde Stimmen zu zählen ist immer noch besser, als fremde Stimmen zu hören, stimmt's? Eure Stimmen haben mir etwa zugeflüstert, daß Origins „Privateer" aus dem Stand auf Platz vier der Lesercharts landen konnte. Die Stimme von Leisuresoft raunte mir wieder mal allerlei neue Verkaufsrenner ins winterlich vermummte Ohr, und Virgin sorgt zu Silvester mit einem wahren Qualitäts-Feuerwerk für Stimmung. Um letztere wieder auf den Nullpunkt sinken zu lassen, haben Litho-Paul und Multimädel Gabi ihre bestgehaßten Games für die aktuellen Flop Five ausgegraben; nächsten Monat wühlen dann mit Uli und Renate zwei weitere Mitglieder unserer fleißigen Lithographen-Familie nach Software-Müll.

Ihr sollt es da besser haben, Ihr braucht Eure Gehirngänge nur nach Euren aktuellen Lieblingsspielen zu durchforsten. Sobald Ihr fündig geworden seid, notiert Ihr das Ergebnis auf einer Postkarte und schickt diese an nachstehende Adresse – schon bin ich wieder um eine Stimme reicher, schon seid Ihr bei unserer Verlosung dabei. Zu gewinnen gibt es diesen Monat:

1 x EISHOCKEY MANAGER
1 x SCHATZ IM SILBERSEE
1 x LARRY V

Doch merke: Gewinnen kann nur, wer erstens Glück und zweitens eine leserliche Handschrift hat (wir müssen den Absender entziffern können!); drittens muß auf dem Schrieb folgende Adresse prangen:

Joker Verlag
„Top Job"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

ABO

Wer jetzt abonniert, den schicken wir auf einen abenteuerlichen Trip in die Zukunft – mit einem spielbaren Spezialdemo von „Die Höhlenwelt"! Auch kriegt er seine Hefte zukünftig etwas früher, und preisgünstig ist so eine Zeitreise obendrein!

DIE ABO-ZEITREISE

Wer also 1994 zum Joker-Jahr macht, bekommt alle 10 Ausgaben zum Preis von 9, sprich für futuristisch günstige 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Fortan beamt Euch der Postbote den Joker in den Briefkasten und das meist schneller, als sich die Magazine am Kiosk materialisieren. Und weil wir gerade beim Beamen sind, schicken wir Neuabonnenten noch eine Disk mit folgendem Inhalt mit:

Bei Software 2000 hat man für das kommende Weltenschmiede-Adventure DIE HÖHLENWELT ein ganz spezielles Demo gestrickt. Hier treten die Entwickler dieses wunderschönen Grafikabenteuers persönlich auf, um dem Spieler einige Rätsel aufzugeben, bei deren Lösung ihn eine wirklich witzige Überraschung erwartet. Die Verkaufsversion erscheint zwar erst im Februar, aber hier könnt Ihr jetzt schon Euren Spaß mit tollen Bildern, starken Animationen, einer astreinen Icon-Steuerung und spannender SF-Atmosphäre haben!

Unser Zeitreisebüro hat allerdings nur im Januar geöffnet, Ihr solltet den Coupon also noch heute zum Briefkasten transformieren. Und wenn Ihr erst mal Abonnent seid, gibt's bei jeder Abo-Verlängerung wieder so ein schickes Demo!

Joker Verlag
Abo-Service PC Joker
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

ZEITLOS GUT: EIN VOLL SPIELBARES SPEZIAL-DEMO VON „DIE HÖHLENWELT", DEM NEUEN MEGA-ADVENTURE DER HEXUMA-MACHER!



PC-JOKER ABO-COUPON

PC Joker

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ____ / ________

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: ________

Konto-Nr.: ________

Geldinstitut: ________

Bankleitzahl: ________

Ich bezahle per Vorauskasse: ○
(Scheck oder Bargeld liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: ○
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444 714 - 806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

____
Name / Vorname

____
Straße / Hausnummer

____
PLZ / Wohnort

____
Datum / 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC-JOKER, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

____
Datum / 2. Unterschrift

Die erschwingliche Leistungsquelle in Ihre



Die modernen anwenderfreundlichen Software-Programme verlangen ein hohes Maß an Leistung. Leistung, die Ihnen der i486DX2-Mikroprozessor von Intel bietet.

Während andere Systeme bei 3D- und anspruchsvollen Grafikprogrammen das Tempo drosseln, schafft der Intel i486DX2 mit der neu entwickelten Technologie, der Geschwindigkeitsverdoppler, das mit Leichtigkeit.

Natürlich garantiert er Kompatibilität. Denn di gängigen Software-Programme von heute sind auf Int Mikroprozessoren zugeschnitten.

Darüberhinaus bietet der Intel i486DX2 genügen

Bloodnet

Wer mal in dieser Stadt war, dürfte kaum überrascht sein: In 100 Jahren ist New York bloß noch von Blutsaugern und Cyberpunks bevölkert! Dank der Visionäre von MicroProse läßt sich das heute schon in einem Rollenspiel überprüfen.









Im Jahre 2094 tyrannisieren also Verbrecherbanden, Hacker, Anarchisten, Vampire und der Megakonzern TransTech die US-Metropole – und mitten drin hat der (vom Spieler mit Charakterwerten ausgestattete) Held Ransom Stark mit seinen Problemen zu kämpfen: Wegen eines Vampirbisses bleibt ihm nur wenig Zeit, um die geniale Gehirnspezialistin Deidre Hackett zu finden, die als einzige den stetig voranschreitenden Umwandlungsprozeß zum Untoten und damit das Spielende aufhalten kann. Zudem muß der Blutsauger in spe jetzt schon gelegentlich ein Schlückchen vom guten Roten zu sich nehmen, was zu neuen Problemen führt, denn keinesfalls will er ja versehentlich jemand wichtigen ins Jenseits befördern…

Die Suchaktion läuft nun einmal in den Iso-Gossen von New York ab, wo man via Stadtplan und Mausklick komfortabel zum gewünschten Ort reist; daneben kann sich Ransom zwecks Informationsbeschaffung in die virtuelle Datenwelt von TransTechnical einklinken. Dort schwebt er dann inmitten schön gezeichneter Bits & Bytes umher, was allerdings auch nicht ganz ungefährlich ist. Gesteuert werden Ransom und seine maximal fünf angeworbenen Bodyguards über eine Iconleiste; zwei Energiebalken informieren über den (zunehmenden) Blutdurst und Verwandlungsgrad. In den bildweise umgeschalteten Lokalitäten warten hordenweise zwielichtige Gestalten auf ihre Befragung in ausführlichen, aber automatisch ablaufenden und protokollierten Gesprächen. Um aus ihnen wertvolle Auskünfte zu quetschen, muß meist ein kleiner Auftrag erledigt werden – in der Regel geht es um die Beschaffung von Drogen, Geld oder Waffen, ab und an ist auch ein Mord gefragt. Und so kommt es zwangsläufig zu rundenweise ausgefochtenen Kämpfen, für die man sich zuvor die nötige Ballerware bei den hiesigen Schwarzhändlern besorgt hat. Dem Sieger winken Leichenfledderei und verbesserte Charakterwerte.

Die spärlich animierte Grafik sieht zwar ganz brauchbar aus, hat aber bis auf den Ausblendeffekt bei Gesprächen wenig Originelles zu bieten, und auch die Maussteuerung ist zunächst etwas gewöhnungsbedürftig. Bei der morbiden Musikuntermalung kommt dagegen sofort wohlige Endzeitstimmung auf; die gleichzeitig veröffentlichte CD-Version enthält zudem Digi-Sprachausgabe – so oder so sind wegen der ellenlangen englischen Gespräche hier profunde Fremdsprachenkenntnisse unabdingbar. Wer damit klarkommt, erhält ein sehr komplexes und spannendes SF-Szenario mit „Blade Runner"-Flair, dessen düstere Reize hinter einer eher biederen Oberfläche blühen. (md)



Bloodnet

Atmosphärischer Endzeitrolli für Englisch-Cracks.

GRAFIK	*71%*
SOUND	*76%*
ATMOSPHÄRE	*78%*
MOTIVATION	*73%*
URTEIL	*75%*

Für Könner
Preis: ca. 139,- DM
Hersteller: MicroProse

Im blutigen Datennetz genügt ein 286er mit 1 MB RAM.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 9 MB	Roland
RAM: 1 MB	Joystick
Zus.: 0,5 MB erf	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

ZEIT FÜR TECNOPLUS

Hawk + (TP123)

Dieser Luxus Analog Joystick ist die optimale Ausrüstung für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible!

★ 2 Feuerknöpfe
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Höchstgeschwindigkeits Turbofeuer-Fähigkeit
★ Modus für extra weiche Joystickführung
★ Automatische Zentrierung

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Smart Card (TP163)

Mit einfach zu bedienendem Menü kommt diese PC Joystick controller card für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible!

★ Hot key für Feinabstimmung der Geschwindigkeit während des Games
★ Unterstützt 4,77 Mhz - 80 Mhz
★ 2 x 15-Pin Anschlüsse für 2-Spieler Action
★ Wird mit der entsprechenden Treibersoftware geliefert

empf. Verkaufspreis

39.99 DM

Eagle (TP191)

Für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible ist dieses PC Kontroll Pad von großem Nutzen!

★ 2 Feuertasten
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Automatische Zentrierung
★ Trimmung nicht erforderlich

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:



LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

Viel Licht, viel Schatten

SHADOWCASTER

Kann ein 3D-Abenteuer der „Ultima Underworld"-Macher von Origin eine Enttäuschung sein? Erstaunlicherweise ja! Es ist kein schlechtes Spiel, aber erhofft hätte man sich halt ein Meisterwerk...



Kleines Inventory, aber große Monster!



Angeln verboten?

Ein Krieger auf Diät?

Immerhin wartet das Gameplay mit einer originellen Idee auf: Der Held kann sechs verschiedene Formen annehmen – diese muß er allerdings erst finden, zudem kostet jede Verwandlung Energie: Neben dem obligaten Otto Normalheld sind eine sechs beinige Katze, ein Zwerg, ein Krake, ein Drache, ein Froschmensch und ein Golem im Angebot. Je nach Form kann man dann besser oder schlechter schwimmen, kämpfen, im Dunkeln sehen, hüpfen, heilen oder gar Erdbeben auslösen. Die Mutationsfähigkeit verleiht dem Programm zwar ein taktisches Element, dennoch dürften puristisch veranlagte Rollenspieler mit dem stark in Richtung Actionadventure tendierenden Fantasy-Abenteuer nicht restlos glücklich werden. Die Hintergrundgeschichte erschöpft sich mehr oder weniger im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse, wobei das Böse aus naheliegenden Gründen auf 24 Levels voller Schlösser, Gefängnisse, Kerker und Monster aller Sorten verteilt wurde. Gespräche finden kaum statt, und nahezu alles, was sich bewegt, ist zum Abschuß freigegeben – wie gut, daß sich die Maussteuerung nach kurzer Eingewöhnungszeit als recht simpel erweist. Doch was hilft's, wenn sowohl Rätsel als auch Fundsachen eher dünn gesät sind, was bei letzteren womöglich an dem unterdimensionierten Inventory liegt. Ja, es können nicht mal alle Waffen aufgesammelt werden, die besiegte Gegner hinterlassen!

Zum Ausgleich stehen dem Shadowcaster ein paar richtig ausgefallene Verteidigungsmöglichkeiten zur Verfügung, etwa Schallwellen oder ein Drachenschwanz. Für Abwechslung sorgt dazu der variable Schwierigkeitsgrad – und leider auch so mancher Bug: Wer z.B. trotz fehlenden Platzes auf der Harddisk noch einen Spielstand abspeichern will, wird mit der Vernichtung eines alten (plus des neuen!) bestraft. Wunderschön ist dafür die mit viel Nebel, Wasser und Lava ausstaffierte 3D-Grafik gelungen, die im Vergleich mit der ähnlichen Optik von „The Terminator Rampage" bei gleicher Detailstufe flüssiger und schneller gescrollt wird. Die Geräuschkulisse kann ebenfalls überzeugen, sie wird nur langweilig, wenn man etwas länger bei einem Rätsel festsitzt.

Unter dem Strich ist Shadowcaster somit halt ein etwas biederer Geselle. Ob der kampflüsterne Dungeonforscher nun hier zuschlägt oder doch lieber erst mal „Doom" von ID Software oder gar das geheimnisvolle SF-Abenteuer, an dem die Programmierer von „Ultima Underworld" derzeit arbeiten, abwartet, hängt wohl überwiegend von seiner Geduld ab. (mm)

Shadowcaster

Etwas hausbackener 3D-Actionrolli im Stil von „Ultima Underworld".

GRAFIK	*84%*
SOUND	*73%*
ATMOSPHÄRE	*71%*
MOTIVATION	*73%*
URTEIL	73%

Variabel: 5 Stufen
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Origin

Ohne 386er mit Maus und DOS 5.0 bleibt die Kerkertür zu.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 15 MB	Roland
RAM: 4 MB	Joystick
Zus.: 3 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



FLIGHT SIM TOOLKIT

Kreativität ohne Grenzen

Works with MICROSOFT® WINDOWS™

- Erschaffen Sie unabhängige Flugsimulationen mit einer Vielzahl von Szenarios.
- Bibliothek mit 3D-Einzelgrafiken von modernen und historischen Objekten aus dem Zivil- und Militärbereich mit einer großen Auswahl an Flugzeugen, Gebäuden, Fahrzeugen, Schiffen, Hubschraubern, Artillerie und Straßenszenen.
- Authentische Cockpit-Instrumentierung.
- Zur Navigationsausrüstung gehören: Automatischer Azimutanzeiger, DME-Verfahren, Navigationsfunk, automatischer Radiokompaß, elektronisches Flugführungsinstrument, Gleitweganzeige, ILS-System und Navigations--computer.
- Zwei Gratis-Einsätze: "Private Pilot" und "Top Gun".



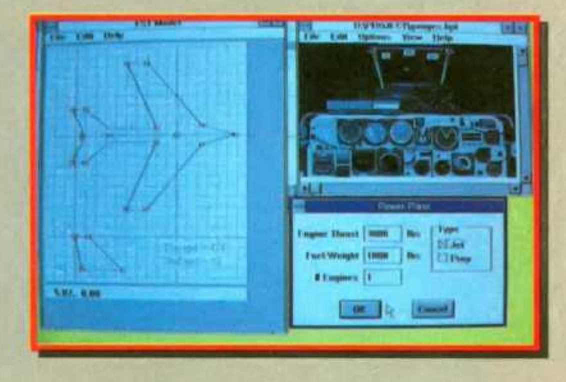
- Mit dem einzigartigen "FST Users Club".















BBS Nr.: 06107 · 930 · 222

BOMICO Entertainment Software GmbH - Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach



Larry 6

Shape Up or Slip Out!



Mit dem sechsten Teil der Aufreißer-Saga schickt Al Lowe seinen Frauenhelden im Polyesteranzug zwar eigentlich erst zum fünften Mal auf die Jagd, trotzdem stellt sich langsam die Frage: Hat der Casanova noch die Puste für eine weitere Folge?

Keine Sorge, die hat er: Larry erringt hier bei der TV-Show „Stallions" den zweiten von insgesamt zwei Plätzen und darf zur Belohnung 14 Tage auf Kur gehen. Selbstverständlich begegnet er in der gesundheitsfördernden Anlage wieder einer ganzen Reihe von atemberaubenden Schönheiten, die sich ebenso selbstverständlich nicht so ohne weiteres von ihm becircen lassen. Die Damen wollen vielmehr erst mal Taten sehen und halsen ihm deshalb die unmöglichsten Aufträge auf –

















für eine soll er das Anti-Zellulitisgerät reparieren, eine andere giert nach chromblitzenden Handschellen, während die dritte schon glücklich ist, wenn man ihr Alkohol in trinkbarer Form kredenzt. Und der unermüdliche Schwerenöter ist natürlich zu jeder guten Tat bereit, solange er sich dafür nur einschlägige Hoffnungen machen darf...

Insofern ist der neue Larry also immer noch ganz der alte. Er wird auch nach wie vor per Maus über den Screen gescheucht, die (leicht abgespeckte) Iconleiste mit den Menüs ist lediglich an den unteren Bildrand gerutscht und bleibt dort ebenso wie das Inventory und der Punktestand permanent sichtbar. Und weil wir gerade von Sichtbarem reden: Neben der meist üppig proportionierten Weiblichkeit hat das riesige Kurgelände jede Menge interessanter Locations zu bieten. Vom Schlammbad über den Pool samt schwimmender Bar, Dusche, Sauna bis zum Bungeeturm für FKK-Springer fehlt kaum ein Ort, der sich für schlüpfrige Situationen und Anzüglichkeiten aller Art eignen könnte. Auch ins Aerobic-Studio zieht es den Helden, wo ihn vornehmlich die bissigen Kommentare der Übungsleiterin ins Schwitzen bringen.

Daß ein Aufkleber dieses Game erst gereiften Persönlichkeiten ab 17 Jahren empfiehlt und die Packungswerbung gleichzeitig die unglaublichsten Deftigkeiten verspricht, hat somit durchaus seine Berechtigung – diesmal ist kein „Schmutzlevel" einstellbar, so daß selbst Kleinkinder mit guten (Slang-) Englischkenntnissen ungefiltert mitbekommen, welche Zoten etwa die lebenserfahrene Countrysängerin zu erzählen hat. An sexuellen Extravaganzen wurde auch nirgends gespart; die peitschenschwingende Domina fehlt ebensowenig wie die gleichgeschlechtliche Liebe. Letzteres stellt in Larrys Augen aus naheliegenden Gründen eher eine Enttäuschung dar, der Spieler dürfte dagegen die Stirn runzeln, sobald er auf Altbekanntes wie die Kabinennachbarin aus dem zweiten Teil stößt.

Die spielerischen Neuerungen erschöpfen sich daher leider weitgehend in allerlei Schnickschnack, auf den man besser zugunsten von etwas schwierigeren Rätseln verzichtet hätte. So wurden die Funktionstasten mit allerlei Rülps- und Furztönen belegt, außerdem kann man Mister Laffer jederzeit dazu veranlassen, ungeniert seinen Naseninhalt zu erforschen. Die Gespräche laufen durchgehend automatisch ab, die Lösung der gestellten Aufgaben fordert in erster Linie den Sammler & Jäger im Mann. Bei der Anwendung der aufgeklaubten Gegenstände werden dann mit schöner Regelmäßigkeit wieder die niedrigen Instinkte befriedigt – Kolben einfetten, damit die Anti-Zellulitismaschine richtig rund läuft, und so...

Sollte Larry mal unversehens mitten aus seinem schaffensreichen Leben gerissen werden, geschieht dies meist auf eine fast „Space Quest"-artige, sprich sehr lustige Weise. Der Tod ist hier jedoch kein Beinbruch, denn es gibt unendlich viele „Continues" und darüber hinaus noch (halbautomatische) Save-Optionen in mehreren Varianten. Was das Auge betrifft, so wird es zur allgemeinen Überraschung ausgiebig mit nur spärlich verhüllten weiblichen Rundungen und witzigen Animationen verwöhnt; was die herausragende Soundbegleitung angeht, so war das bei dem ehemaligen Musiklehrer Al Lowe eh noch nie ein Thema. Einschränkend sei bemerkt, daß die obligate Jukebox diesmal recht gut versteckt wurde und das bißchen Sprachausgabe wahrscheinlich bloß einen Vorgeschmack auf die kommende CD-Version darstellt.

Was sagt uns das nun alles im Ergebnis? Auf die erotischen Abenteuer dieses Serientäters ist nach wie vor Verlaß – selbst wenn das mit tausend Pannen, Gags und Zoten gespickte Gameplay doch langsam gewisse Abnutzungserscheinungen zeigt. (ms)









Leisure Suit Larry 6

Abenteuerliche Aufreißübungen in bewährter Serienmanier.

GRAFIK	*83%*
SOUND	*86%*
ATMOSPHÄRE	*80%*
MOTIVATION	*81%*
URTEIL	*82%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Sierra

Der 286er muß im Besitz von DOS 5.0 und einer Maus sein, unter „Windows 3.1" braucht man zumindest einen 386SX.

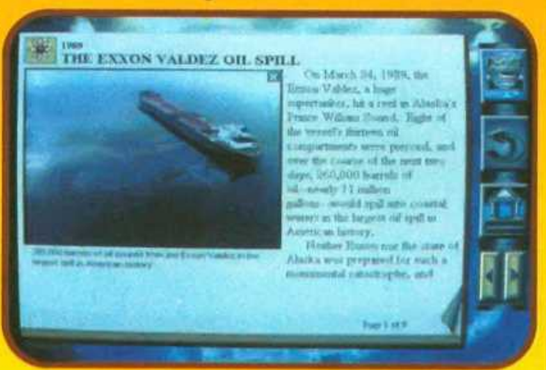
Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 11 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.: unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

CD-TELEKOLLEG VON SOFTWARE TOOLWORKS

Weiterbildung kann auch in der Freizeit nicht schaden, stimmt's? Wer über solide Englischkenntnisse und ein CD-ROM verfügt, darf hier also vor dem Monitor Nachhilfestunden in Geschichte, Ökologie und Politik nehmen.

20TH CENTURY VIDEO ALMANACH

Dies ist eine nach Ländern und Daten sortierte Chronik des 20. Jahrhunderts bis zum Jahre 1989. Von der Erfindung der Glühbirne bis zur Exxon Valdez-Tankerkatastrophe findet man darin einen bunten Gemischtwarenladen geschichtlicher Großereignisse, garniert mit rund 2.000 Fotos, 100 kleinen Videofilmchen, berühmten Reden (z.B. von John F. Kennedy) und gesprochenen Kommentaren.
Die Maus-/Icon-Steuerung funktioniert dank der übersichtlichen Menüs völlig problemlos, auch die Präsentation kann gefallen, obwohl die eingeblendete „Filmleinwand" gerade mal Sonderbriefmarkengröße hat. Dafür sind die enthaltenen Daten etwas dünn, was den Lerneffekt stark begrenzt – ein mehr in die Tiefe gehender Ergänzungssilberling ist jedoch extra erhältlich.



NEWSWEEK INTERACTIVE: UNFINISHED BUSINESS

Wer sich ein Digi-Zeitungsarchiv (mit den originellen Schwerpunkten Umweltschutz und Baseball!) zulegen will, wird hier bestens bedient: Alle zwischen Januar und März erschienenen Ausgaben des US-Nachrichtenmagazins „Newsweek", dazu 200 Artikel der renommierten „Washington Post", vier Stunden mit Radiointerviews, ein Glossar sowie diverse Statistiken wurden nach 20 Themenbereichen sortiert auf CD gepreßt.
Trotz Digi-Fotos, Videosequenzen und Sprachausgabe krankt dieses prinzipiell recht ordentliche Nachschlagewerk an einer hakeligen Maussteuerung und seiner insgesamt eher trockenen, unübersichtlichen Präsentation. Aber vielleicht wollen es gestandene Archivare ja genau so?



CAPITOL HILL

Am amerikanischen Regierungssystem interessierten Nachwuchspolitikern erklärt eine sonore Männerstimme zunächst die einzelnen Räumlichkeiten des Weißen Hauses in Washington. Anschließend kommen auch Organisation und Funktionsweise von Senat, Repräsentantenhaus und den diversen Dienststellen des US-Präsidenten dran, zum Schluß wird das frischerworbene Wissen in einem Mini-Quiz abgefragt.
Rund 500 Fotos und insgesamt 45 Filmminuten können kaum etwas daran ändern, daß dieser Teil der US-Hauptstadt doch nur für einen sehr begrenzten Kundenkreis einen Besuch wert ist. Solltet Ihr Euch tatsächlich dazu rechnen, dürft Ihr allerdings unbesorgt zuschlagen. (md)



20th Century Video Almanach

Nicht sonderlich tiefgehendes CD-Geschichtsbuch.

PRÄDIKAT: ***Besonders historisch***

Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: Software Toolworks

Gebraucht wird ein 386er mit (VESA-kompatibler) SVGA-Karte, 1 MB RAM, DOS 5.0.

Newsweek Interactive

Brauchbares Nachschlagewerk für Amerika-Fans.

PRÄDIKAT: ***Besonders umweltbewußt***

Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: Software Toolworks

Hier sind 4 MB RAM vonnöten, der Rest ist wie beim „Video Almanach".

Capitol Hill

Nette Einführung in das US-Regierungssystem.

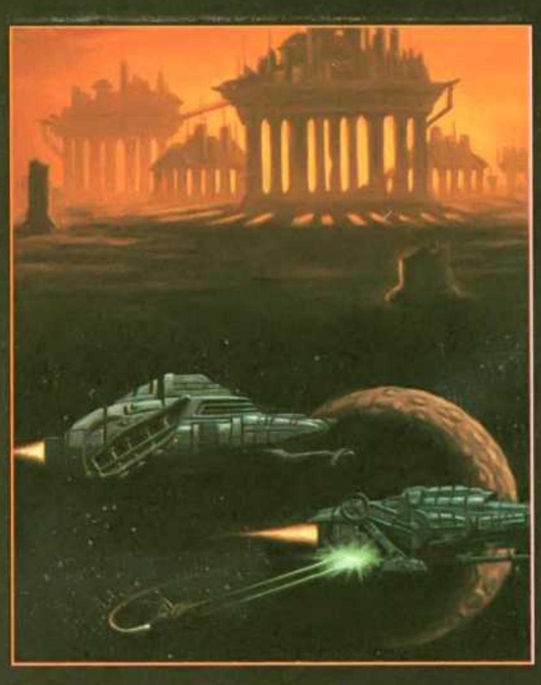
PRÄDIKAT: ***Besonders politisch***

Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: Software Toolworks

Siehe unter „Video Almanach".

Wohin bewegt sich eine Zivilisation, die schon an ihre Grenzen gestoßen ist?

Zu den Sternen



MASTER OF

ORION™





Am Anfang war die Erde.

Die Menschen führten Kriege.

Zivilisationen kamen und gingen.

Dann, langsam, brachte die Technologie den Frieden.

Die Weltbevölkerung begann zu wachsen.

Frieden herrschte überall auf der Welt und die ersten vorsichtigen Schritte zur Erforschung des Weltalls wurden unternommen.





Jetzt kannst Du diese Herausforderung weiterführen: die Kolonisierung der Galaxis!

MASTER OF ORION

Das Strategiespiel, das dort beginnt, wo andere enden.

MICRO PROSE

MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB

LIEFERBAR FÜR PC UND KOMPATIBLE

UP DATE SERVICE

Wenn der monatliche Ausstoß an Updates ein halbwegs zuverlässiger Konjunkturindikator ist, bricht bald das Goldene Zeitalter an: Um der Fülle Herr zu werden, widmen wir den einschlägigen News diesmal zwei Seiten!



Fliegt auf X-Wing:B-Wing



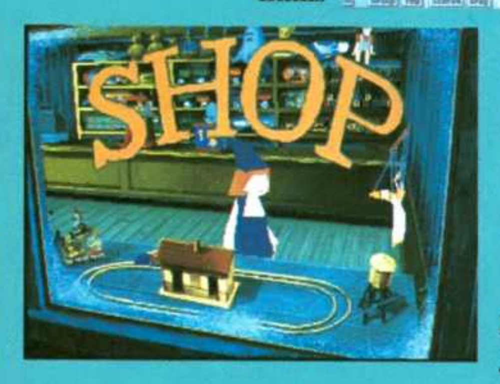
Für deutsche Fantasy-Könige: Stronghold



Unglaublich deutsch: The Even More Incredible Machine



Der Firestone-Kurs für Links



Das Bonusgame: Jack in the Box



Goldiger Silberling: Tony La Russa Baseball II

Mehr & Deutscher

Die „X-Wing"-Zusatzdisk **B-Wing** bietet nicht nur 26 neue Missionen, durch einen technischen Trick kann man auch sämtliche „Imperial Pursuit"-Aufträge direkt anwählen. Zudem installiert sich der von Softgold eingedeutschte Lucas Arts-Titel je nach Hauptprogramm automatisch englisch oder deutsch, und das alles für 49 Sternentaler. Wer nochmals 40 drauflegt, darf bei der Königreichssimulation **Stronghold** nun ebenfalls germanisch regieren. Auch an Bord des **Flight Simulator 5** ist seit kurzem alles deutsch beschriftet, für die vorbildliche Übersetzung verlangt Microsoft allerdings 199 Mücken. Bei der regulären Preisgestaltung blieben Sierra bzw. Dynamix dagegen bei dem germanisierten Flugi **Aces Over Europe** und der teutonisierten Knobelei **The Even More Incredible Machine**. Mit dem obligaten Fuffi schlagen schließlich zwei neue „Links"-Kurse von Access zu Buche: Der **Firestone Country Club** bietet Herbststimmung in Ohio und der **Pebbles Beach** kalifornische Strandatmosphäre.

Schöner & Schillernder

Eine spezielle Edition des grafisch überragenden Actionadventures **Alone in the Dark** von Infogrames ist nun sowohl auf CD als auch auf Disk (je 89,- DM) erschienen. Sie enthält zusätzlich das Kurz-Spiel „Jack in the Box", wo man vorab schon einen Blick auf den Obermotz des zweiten Teils riskieren darf. Zum selben Preis werfen die Franzosen die CD-Version von **Advantage Tennis** auf den Markt; Gametek schließt sich mit den versilberten (deutschen) Tüftel-Neandertalern **The Humans** an. Auch Domark will da nicht zurückstehen und läßt den Flugi **AV-8B Harrier Assault** wahlweise auf Disk oder CD, doch immer in Super VGA, starten. Einen Zehner teurer, aber trotzdem ein besonderes Schmankerl für die Fans amerikanischer Nationalsportarten, ist die CD **Tony La Russa Baseball II** aus dem Hause SSI: Es warten mehr Sound, mehr Kommentare, mehr Replays, neue Portraitfotos und dazu die drei sonst nur sehr schwer aufzutreibenden Zusatzdisks.

Billiger

Nichts außer dem Preis hat Softprice bei den folgenden Klassikern geändert: **Manchester United Europe** (Soccer, 39,- DM), **Super Space Invaders** (Arcadeballerei, 29,- DM) und **Indianapolis 500** (Autorennen, 49,- DM). Für je 39 Märker kriegt man von Hitsquad das göttliche Strategical **Powermonger** und die originelle Puzzelei **Push Over**. Die gleiche Zahl prangt auch auf den aktuellen Veröffentlichungen des Kixx XL-Labels; dazu

gehören etwa **Gunship** (Heli-Simulation), **Cruise for a Corpse** (Detektivabenteuer) sowie die beiden Seriendebüts **Leisure Suit Larry** und **King's Quest** in der überarbeiteten VGA-Fassung. Weiter geht's mit dem Iso-Adventure **Robin Hood** von Millennium, Lucas Arts' verschrobenem Plattformgame **Nightshift**, dem Golfklassiker **Links** und der historischen Flugsimulation **Knights of the Sky**.

In der Top Shot Deluxe-Reihe von Softgold warten ein paar hochinteressante und zudem komplett deutsche Adventures von Lucas Arts auf ihre verbilligte Wiederentdeckung: **Monkey Island**, **Maniac Mansion**, **Zak McKracken**, **Indiana Jones 3** und **Loom** kosten jeweils 49,- DM. Keinen Pfennig teurer sind die Rollis **Eye of the Beholder** und **Death Knights of Krynn**, genau wie die satirische Wirtschaftssimulation **Mad TV**. Gar nur einen Zwanziger muß man für die regulären Top Shots investieren: **Spirit of Adventure** (der DSA-Vorläufer!), **Block Out** („Tetris" in 3D), **Black Gold** (Wirtschaftssimulation), **Atomino** (Tüfteln im molekularen Bereich), **Sarakon** (Shanghai-Variante), **Invest** (Yuppi-Strategical), **Rings of Medusa** (abenteuerlicher Genremix), **M.U.D.S.** (Brutalo-Sport), **Oil Imperium** (Computer-Dallas) und **Starbyte Super Soccer** (Fußballmanager).

Up to date

Obwohl es an sich erfreulich ist, daß jeden Monat tonnenweise neue Soft veröffentlicht wird, schleichen sich durch die schiere Menge des Digi-Materials gleichzeitig immer häufiger lästige Programmfehler ein. Wie dieses Problem gelöst wird, ist von Hersteller zu Hersteller unterschiedlich – der eine verteilt ganz unbürokratisch kostenlose Update-Disks, der andere packt die neue Version einfach in seine Mailbox und überläßt den Rest der Kundschaft. Und des öfteren muß man auch den hochoffiziellen Amtsweg über die Registrierung beim deutschen Vertrieb gehen. Wir werden Euch nach und nach die Modelle der einzelnen Firmen erläutern und fangen mit dem **Tornado-Update** von Digital Integration an:

Diese Reparaturdisk enthält über 14 „Bug-Fixes" und Verbesserungen, die vom Soundblaster-Treiber über die eingebaute Modem-Option bis zu den eigentlichen Spielroutinen alle möglichen Programmbestandteile betreffen. Die Engländer verteilen das Teil umsonst auf Messen und verschicken es auf Anforderung auch zum Selbstkostenpreis (ca. 7,- DM plus Porto) an ihre Kunden. Für PC Joker-Leser gibt's allerdings noch eine bessere Möglichkeit: Wenn Ihr uns ein Briefchen mit dem Stichwort „Tornado Update" schickt, in dem ein mit 2,- DM frankierter, an Euch adressierter Rückumschlag steckt, kommt die Diskette postwendend ins Haus geflattert! Eile ist allerdings geboten, denn die Vorräte sind auf 200 Stück begrenzt – wer zuletzt schickt, bleibt daher am Boden... (mm)

Joker Verlag
„Tornado Update"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



Göttlich billig: Powermonger



Betagte Billigflieger: Knights of the Sky



Ein wahrhaft luxuriöser Top Shot: Monkey Island



Hat man da noch Töne: Loom



Der Ölpreis ist dramatisch gesunken: Oil Imperium



Noch besser fliegen dank Tornado-Update

GHOST IN THE MACHINE











DES NÄCHTENS:







Es lebe die Marktübersicht!

Nachdem wir in den letzten Heften die wichtigsten CD-ROM-Laufwerke begutachtet und den Soundkartendschungel durchforstet haben, wenden wir uns heute folgerichtig der Kombination zu: Was taugen die kompletten Packs?

STUDIOBOSS



Bereits ziemlich antiquiert wirkt dieses Kit von Rainbow Arts: Die Soundblaster Pro-Karte mit ihrem bestenfalls mittelprächtigen Klang zählt ja heute praktisch schon zur Soundgeschichte. Dazu gehört ein Philips CM 205-Laufwerk, das in unserem einschlägigen Special aufgrund seiner schlappen Werte in puncto Datendurchsatz und mittlerer Zugriffszeit durchfiel. Auch die Beigaben (Aktivboxen, Billigmikro und Ohrhörer) ändern wenig am schlechten Gesamteindruck; einzig und allein die auf einer CD mitgelieferte Spielesoft („Indiana Jones IV", „Historyline", „Comanche") überzeugt durch Qualität – trotzdem erwartet man für rund 980 DM etwas mehr als dieses Hardware-Museum.

WINSOUND 16 CD-ROM KIT

Sigma Designs hat sein Kit aus einer (Adlib-, Soundblaster- und Pro Audio16-kompatiblen) Winsound 16-Karte und einem Sony CDU 31 A-Laufwerk zusammengestellt. Weichwarentechnisch gibt's dazu ein nett gemachtes amerikanisches Lexikon, den futuristischen Rohrkrepierer „Mantis" und jede Menge Multimedia-Soft. Abgerundet wird das Ganze von einem netten



Boxenpärchen plus Kopfhörer. Die Karte klingt wirklich nach 16 Bit, der Sony-RÖMer ist jedoch hoffnungslos untermotorisiert, außerdem verdienen die mitgelieferten Bits & Bytes durch die Bank das Prädikat „überflüssig". Unter dem Strich erscheint der Preis von 1.340 DM damit eindeutig zu hoch, die gute Soundkarte hin oder her.

SOUND GALAXY PRO 16 MULTIMEDIA UPGRADE KIT

Nicht viel besser ergeht es dem Käufer von Aztechs Sammelangebot. Im Kern besteht es aus der Sound Galaxy NX Pro 16 und dem Mitsumi CRMC LUO 05-S, die beide nicht mehr den aktuellen Stand der Technik verkörpern: Die Soundkarte klingt allenfalls durchschnittlich, und die Mitsumi-Schleuder schaufelt ihre Daten recht behäbig in den Rechner. Für das Softwarepaket wurden wieder ein amerikanisches Lexikon, ein Weltatlas, „Battle Chess CD", „Works" und ein Multimedia-Construction-Kit zusammengeschnürt. Na, unter Berücksichtigung des beigelegten Kopfhörers und des Mikros läßt sich der auf den ersten Blick günstig erscheinende Preis von knapp 800 DM gerade noch rechtfertigen.



MULTI MEDIA PROFESSIONAL KIT

Mehr ist manchmal viel mehr: Zum Preis von 900 DM liefert Soft & Sound ein Multimedia-Pack, bei dem die Audio Concept 16-Karte für guten Klang sorgt und das Matsuhita CR 562 B-Laufwerk mit seinen beeindruckenden Leistungswerten die Konkurrenz locker auf Distanz hält. Dazu gibt's vier CDs mit sage und schreibe 14.700 (von uns nicht nachgezählten...) PD-Programmen,



deren Qualität von hervorragend bis katastrophal reicht. Außerdem wären da noch zwei Boxen, ein Billigmikro und ein wabbeliger Joystick, die aber allesamt nicht die Mühe des Auspackens wert sind. Auch die Installation ist hier etwas fummelig, Anfänger sollten daher besser einen handwerklich begabten Freund zu Rate ziehen. Alles in allem bekommt man bei Soft & Sound dennoch viel Leistung zum Spartarif.

SOUNDBLASTER CD 16 EDUTAINMENT KIT

Die Creativ Labs-Alternative ist ebenfalls nicht zu verachten, hier wird eine hervorragende Soundblaster 16-Karte durch ein grundsolides Matsuhita CR 563-Laufwerk ergänzt. Im dicken Soft-







warepaket stecken ein amerikanisches Lexikon, „The Animals", „Where in the World is Carmen Sandiego?" sowie „Sherlock Holmes", „Loom" und „Monkey Island". Ansonsten sind zwei Boxen und ein schickes Mikro zu vermelden – insgesamt also ein Haufen Software und richtig gute Hardware zum angemessenen Preis von 1.400 DM.

FUSION DOUBLE CD 16 UPGRADE KIT

Auch Media Vision bietet ein Multimedia-Pack an, das angenehm aus der Masse hervorsticht: Die enthaltene Pro Audio 16 Studio stellt quasi die Luxusausführung der exzellenten Pro Audio 16 Basic-Karte dar, und das NEC 55J CD-ROM-Laufwerk bewegt sich datentechnisch auf der sicheren Seite.



Zudem wird man mit ein paar ausgezeichneten Musikprogrammen und Utilities, „Space Quest IV", „Battle Chess CD" und einem Multimedia-Editor verwöhnt. Zwei nette Boxen runden den positiven Eindruck ab, lediglich der happige Preis von 1.450 DM könnte für viele ein ernsthaftes Hindernis sein.



FAZIT

Unangefochtener Testsieger ist das Multimedia Professional Kit, das trotz kleiner (Installations-) Schwächen das beste Preis-/Leistungsverhältnis bietet. Auf den Plätzen zwei und drei finden wir das CD 16 Edutainment Kit bzw. das Fusion Double CD 16 Upgrade Kit – die technischen Details der vorgestellten Packs findet Ihr in unserer großen Übersichtstabelle. (mic)

Marktübersicht: Multimedia-Kits

	Studio-boss	Winsound 16 CD-ROM Kit	Sound Galaxy Pro 16 Multimedia Upgrade Kit	Multimedia Professional Kit	Soundblaster CD 16 Edutainment Kit	Fusion Double CD 16 Upgrade Kit
Anbieter	Rainbow Arts	Sigma Designs	Aztech	Soft & Sound	Creativ Labs	Media Vision
Soundkarte	Soundblaster Pro	Winsound 16	Sound Galaxy NX Pro 16	Audio Concept 16	Soundblaster 16	Pro Audio 16 Studio
Kompatibel zu	AdLib, Soundblaster	AdLib, Soundblaster, Pro Audio 16	AdLib, Soundblaster Pro, Disney Sound Source, COVOX, Windows Sound System	AdLib, Soundblaster, Pro Audio 16	AdLib, Soundblaster, Soundblaster 16	AdLib, Soundblaster, Pro Audio 16
Schnittstellen	Midi / Joystick CD-ROM (AT-Bus)	Midi / Joystick CD-ROM (SCSI + AT-Bus)	Midi / Joystick CD-ROM (AT-Bus)	Midi / Joystick CD-ROM (SCSI + AT-Bus)	Midi / Joystick CD-ROM (AT-Bus)	Midi / Joystick CD-ROM (AT-Bus)
Klangeindruck	ausreichend	sehr gut	befriedigend	gut	sehr gut	sehr gut
CD-ROM	Philips CM 205	Sony CDU 31A	Mitsumi CRMC LUO 05	Matsuhita CR 562 B	Matsuhita CR 563	NEC 55J
Datendurchsatz	150 KB/s	150 KB/s	150 KB/s	300 KB/s	300 KB/s	300 KB/s
Mittlere Zugriffszeit	375 ms	490 ms	350 ms	320 ms	350 ms	350 ms
Spiele-tauglichkeit	bedingt	bedingt	bedingt	gut	gut	gut
Lieferumfang Hardware	Mikro, Boxen, Ohrhörer, Kabel	Boxen, Kopfhörer, Kabel	Mikro, Kopfhörer, Kabel	Mikro, Joystick, Boxen, Kabel	Mikro, Boxen, Kabel	Boxen, Kabel,
Lieferumfang Software	Treiber, Utilities, CD mit „Indiana Jones IV", „Comanche", „Historyline"	Treiber, Utilities, Multimediaprogramme, Lexikon, „Mantis"	Treiber, Utilities, Multimediaprogramme, Lexikon, Atlas, „Works", „Battle Chess CD"	Treiber, Utilities, 14.700 PD-Programme	Treiber, Utilities, Lexikon, „Carmen Sandiego", „Sherlock Holmes", „The Animals", „Loom", „Monkey Island"	Treiber, Utilities, Multimediaprogramme „Space Quest IV", „Battle Chess CD"
Preis	980,-	1.338,-	790,-	899,-	1.398,-	1.450,-
Preis / Leistung	ausreichend	mäßig	befriedigend	sehr gut	gut	befriedigend

DREI WICHTIGE FACHBEGRIFFE

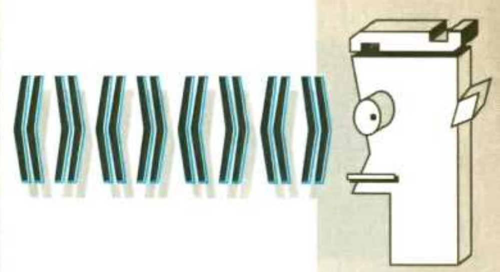
Samplingrate: Bestimmt letztlich die Qualität der Samples – idealerweise beträgt ihr Wert 16 Bit und 44 kHz im Stereobetrieb.

Datendurchsatz: Ein Maß für die Menge von Bits & Bytes, die pro Sekunde vom Laufwerk zum Rechner geschafft wird, empfehlenswert sind 300 KB/s.

Mittlere Zugriffszeit: Die benötigte Zeit zum Finden eines bestimmten Datenblocks auf der CD, ein ordentlicher Wert ist hier 350 ms.

ACHTUNG DOS 6.0-BESITZER!

Bekommt Ihr bei der Installation ständig die Meldung „Fehlender Treiber oder falsche DOS-Version", dann ändert in der AUTOEXEC.BAT einfach den voreingestellten Namen des Unterverzeichnisses für den MSCDEX-Treiber auf C:\DOS\MSCDEX... um – schon ist das Problem gelöst!



BESSERWISSER



Wenn ein neues Jahr anbricht, überlegt man sich allerorten gute Vorsätze – so auch bei uns in der Redaktion: Wir haben uns vorgenommen, Euch weiterhin mit brandaktuellen Tips und Lösungen zu versorgen.

Schließlich warten ja auch wieder jede Menge Games darauf, geknackt zu werden! Freilich wird selbst der hartgesottenste Zocker da mal in Schwierigkeiten geraten, weshalb wir uns auch künftig auf Eure Zusendungen mit Tips, Tricks und Lösungen freuen, die, auf diesen Seiten abgedruckt, anderen Gamblern als Hilfestellung dienen können. Mit Ruhm und Ehre können Tip-Lieferanten also in jedem Fall rechnen, und auch finanziell lohnt sich die Arbeit: **Jeder abgedruckte Beitrag wird mit bis zu 300 Märkern belohnt**, je nach Umfang und Aktualität. Damit uns die Arbeit ein wenig erleichtert wird, sollten längere Beiträge stets auf Papier *und* als ASCII-Textfile auf Diskette vorliegen, wohingegen wir Karten und vergleichbaren Papierkram nur dann nutzen können, wenn alles schwarz auf weiß (also auf weißem, unliniertem Papier) bei uns eintrudelt. Die Adresse hierfür lautet wie schon länger, so auch 1994

Joker Verlag
Besserwisser
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Faxenmacher können ihren Beitrag unter der **Fax-Nummer 089/460 49 77** loswerden.

Solltet Ihr mal keine Lösung anbieten können, sondern im Gegentum Rat und Tat benötigen, dann ist unsere **telefonische Hotline** angesagt. Hier stehen Euch jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr alle Redakteure Rede und Antwort bei allen Soft- und Hardwareproblemen. Ruft doch mal an unter folgenden Nummern!
089/46 38 23 und
089/460 58 22



Gelöst

Der Schatz im Silbersee
Return to Zork
Simon the Sorcerer

Cheats zu

Elite 2

Tips und Codes zu

Alien Breed
Jurassic Park
Privateer
Rebel Assault
Shadowcaster

Karte zu

Return to Zork



Alien Breed

Keine Chance für Aliens, wenn Benjamin Horn die kontaminierte Raumstation betritt. Hier sind seine Levelcodes:

Level 2: AAJIHGDDC
Level 3: CGGHDGGDG
Level 4: HDICICCII
Level 5: IDHEHDGCC
Level 6: IJIIDIHEC
Level 7: CFDFEFEFJ
Level 8: JIIJIIIIC
Level 9: AAAABAAAA
Level 10: CCGDGBBBB
Level 11: HHIAAJJIG
Level 12: GGDDJJHFD
Level 13: JIECBFGFF
Level 14: HGGEDDCCB
Level 15: HHHGFGDCC
Level 16 bis 18: IHDCHGHFF

Elite 2

In finanzielle Nöte gerät man bei diesem wahrhaft klassischen Sterngame ja schnell, doch Daniel Wolf weiß Rat: Man kaufe sich eine Passagierkabine, suche in den Zeitungsanzeigen nach einem Passagier und nehme ihn auf. Nun geht man zur Werft und versucht das Raumschiff zu verkaufen. Da man einen Passagier an Bord hat, will der Händler den Raumer zwar nicht haben – die Moneten aber werden trotzdem dem eigenen Konto gutgeschrieben! Dieser Vorgang ist quasi beliebig wiederholbar, erst beim Kontostand von 200.000.000 Credits schlägt der Betrag ins Negative um.

Jurassic Park

Saurierklatschen leichtgemacht – hier sind Thomas Einöders' Levelcodes zum Dinoepos:

Level 2: B14A57E8
Level 3: 3B5FB7E8
Level 4: 0377D7E8
Level 5: 0179D7E8
Level 6: 607AF7E8
Level 7: EB8FD7E8
Level 8: 8B8FF7E8
Level 9: AB9017E8
Level 10: 4B9037E8

Privateer

Hier eine kleine, aber feine Mogelei von Henriquez Ilich: Man sichert den Spielstand und kehrt zurück zur DOS-Shell. Hier wird die eben gespeicherte Datei editiert; die Spielstände sind an den Endungen „*.sav" erkennbar, mit „Edit" muß der Aufruf also etwa so aussehen: „ed Spielstand.sav". Nun ändert man die Textzeile „SHIELDS ZAARMR" in „SHIELS ^AARMR" um, schon ist der Raumer mit einem Schild Klasse 5 ausgestattet – und das Teil ist satte 100.000 Credits wert! Der hochklassige Schutzschirm wird verkauft, man besorgt sich den preisgünstigsten (Klasse 1) und beginnt die Prozedur von vorne...

Rebel Assault

Die Macht war mit ihm – Axel Wenzel, dem Helden der Rebellen-Allianz, dem Hünen des Weltenraums! Hier sind seine Levelcodes gegen das Imperium...

1. Falcon
2. Anoat
3. Yuzzem
4. Brigia
5. Greedo

Hier noch die Sequenz, in der den Höhlen-Abzweigungen gefolgt werden muß: links, links, rechts, links, links.

Bei der Todessternmission läßt sich der vorzeitige Exitus dadurch verhindern, daß man gleich zu Beginn ganz tief fliegt.

Shadowcaster

Jetzt wollen wir Origins Actionrolli mal ein wenig auf den Zahn fühlen – genauer gesagt hat René Mangold das getan und ist zu folgendem Ergebnis gekommen: Man gehe in das Shadowcaster-Verzeichnis und tippe „dos4gw adplay end.dat sqrvwu" ein – et voilà, die Endsequenz stürmt den Screen! Auch bereits bekannte Animations-Sequenzen wie z.B. das Intro oder der Titel lassen sich so erneut begutachten, der Startbefehl lautet dann „dos4gw adplay intro.dat" respektive „dos4gw adplay title.dat".



Komplettlösung Teil 2

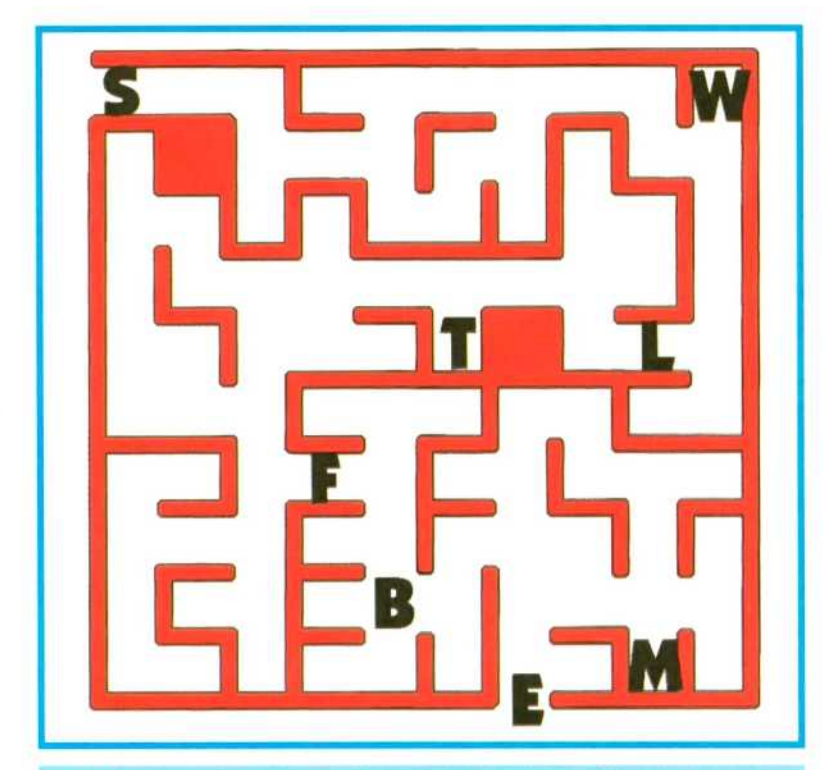
Der Worte sind genug gewechselt, drum laßt nun endlich Taten sehn – auf geht's mit der Lösung zweitem Teil!

Im Buddelschiff beeilen, Ihr habt nur begrenzt Zeit! Dort die Treppen hoch und die Zahl aufschreiben, die braucht man später für den Safe. Dann die Treppen runter und ihn mit der Nummer knacken, alles rausholen und das Metallstück putzen. Jetzt raus aus der Flasche, aber mit dem spiegelnden Metallstück in der Hand. Dadurch wird Canuk in eine Ente verwandelt, Ihr könnt die Scroll an sie verfüttern, und schon legt das Viecherl ein Ei. Sodann holt man die Scroll mit dem Messer aus dem Ei und begibt sich per Fähre zum Festland, wieder mit Bimmeln und Münze zeigen. Jetzt zum Schwertschmied, der Eure Waffe repariert, diese später mal abholen. In der Zwischenzeit könnte man ja an anderen Stellen des Spiels weitermachen... na, jedenfalls, sobald sich das Schwert wieder in Eurem Besitz befindet, geht's ab in den Wald zum Labyrinth, jenem, das auf diesen Seiten als Karte abgebildet ist. Der Weg zum Metallbaum ist Norden, Osten, Osten, Süden. Dort angekommen, müßt Ihr euer Schwert an dem Ding zerdeppern, damit Ihr wieder Kohle bekommt.

Also wieder zum Schmied und reklamieren, seinen Zettel nehmen und zum Bootssteg marschieren. Dort Ben ausquetschen und ihm den Schrieb geben, damit er das richtige Schwert herausrückt. Außerdem sollte man ihm das Bild von Rebecca zeigen, so bekommt man einen weiteren Brief dazu. Anschließend werden alle Gefäße, die sich in Eurem Besitz befinden, mit Milch gefüllt, dann geht's wieder ins Waldlabyrinth. Die Milch bekommt der Bogenschütze, der sich verzieht und Euch sein Werkzeug hinterläßt. Jetzt ab zur Fee (zum Lichtmachen Streichhölzer benutzen). Redet ihr gut zu, damit sie Feenstaub rausrückt. Quatscht anschließend mit dem Baumgeist zwecks Gesprächsaufzeichnung, die Falle mit den Blättern trickst man aus, indem man irgendwas draufwirft und sie dann mit Messer oder Schwert öffnet.

Nun ab zur Wildschwein-Statue: Hier dreimal mit dem Schwert draufhauen, und schon besitzt Ihr ein weiteres Diskstückchen! Laßt die Spinne jetzt noch in Ruhe. Erst durch die Whispering Woods und per Fähre zurück zu Canuks Haus, an die Tür ranzoomen und mit dem Schwert den Magneten runterhauen, ihn halten und die Whistle (die aus dem General Store) benutzen. Keine Angst vor dem Geier: Das Vieh ist sehr nützlich, es dient als Teleporter zu jedem gekennzeichneten Punkt der Karte. Da sollte man als erstes Pugney's Farm ausprobieren und wieder Milch aus der Scheune holen. Dann in die Vulture Pits gehen, den dort lebenden Geiern das mittlerweile verfaulte Fleisch mit Feenstaub würzen und zum Fraß vorwerfen. Dadurch schlafen sie ein, und Ihr könnt den Talon mitnehmen. Jetzt zu den Cliffs of Depression und das Seil vom Zaun nehmen. Fliegt nun zu Ben's Boathouse, laßt Euch den Knotentrick beibringen, bezahlt ihn für seine Schaluppe und packt die Ratten (aus dem General Store) in den Motor.

Dann zum Haus der Hexe Ita fahren, aber vorher speichern, denn die holde Maid verwandelt Euch bei jeder unfreundlichen Bemerkung in eine Ratte – seid also immer recht freundlich und zeigt ihr die mitgebrachte Milch. Ihr dürft die Fledermäuse nehmen, als Dank gebt Ihr ihr den Brief von Ben (an seine Freundin), dafür bekommt Ihr den Stock, mit dem Ihr Euch hinter ihrem Haus durch den Sumpf stochern könnt – ängstliche Naturen fliegen halt Geier-Airlines. Jetzt muß man an die Oberfläche zum Bürgermeister von West Shanbar, was wiederum mit „Call a Geier" am schnellsten geht! Das Stadtoberhaupt freut sich, wenn Ihr ihm das Zorkian Book (von Fools' Denkmal) zeigt, und übersetzt noch glatt einen der Witze. Für den zweiten Joke erfährt man von Ms. Peepers (der Lehrerin), daß Rebecca ebenfalls übersetzen kann, also wieder runter. Sobald Ihr die Frau gefunden habt, wird sie mit der Bandaufnahme der Lehrerin sowie dem Buch konfrontiert. Den Schmöker bekommt auch die Hexe zu sehen,

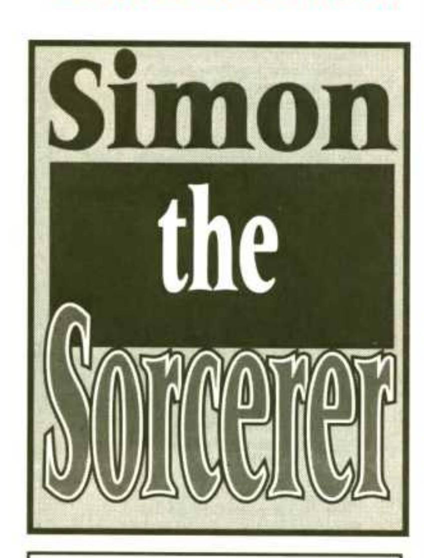


E = Eingang
B = Bogenschütze
M = Metallbaum
F = Fee
L = Laubfalle
W = Wildschweinstatue
S = Spinne
T = Baumgeist

und schon muß bloß noch ein Witz übersetzt werden – das erledigt der Schmied gegen etwas Kohle.
Jetzt ganz an den Anfang des Spiels fliegen, die Bonding Plant neben dem Schild mit dem Messer ausgraben und ab zu den depressiven Klippen, wo man sich per Seil abseilt – das Tau später wieder mitnehmen, es wird noch mal gebraucht. Im Club werden die vier Witze per Band vorgespielt, was Euch wieder ein Diskstück einbringt. Nun ab zum Leuchtturm und alle Teile dem Wärter zeigen, der das letzte Diskstück allerdings erst rausrücken will, wenn er ein wenig vom Illuminyte erhält. Dann die Treppe hoch und mittels Bens Knotentrick das Seil befestigen, den Talon daranknüpfen und die Konstruktion zum Baum werfen – das ergibt eine Brücke vom Feinsten! Auf der anderen Seite angekommen, schnappt Ihr Euch den Schild von der Statue und laßt im Tempel das Schwert von der Hohepriesterin weihen. In der Zwergenmine mit den Gnomen reden (genau zuhören, sie beschreiben den Weg!), den Helm nehmen und mit dem Minenwagen durchs Labyrinth fahren: links, rechts, geradeaus, rechts, links, rechts, geradeaus, rechts, links, links, rechts, geradeaus. Bloß keine Panik jetzt, denn aus dem Gedicht beim Bürgermeister habt Ihr ja erfahren, in welcher Reihenfolge Euer Inventory verteilt werden soll: von links nach rechts den Stock (Staff), den Talon, die Thermozz-Kanne, in der Mitte nichts, dann den Helm und die Box, den Schild und den Teleorb. Die Diskstücke werden in die Mitte gelegt, sodann drückt man den grünen Knopf. Nun die heile Scheibe und alles andere nehmen, es folgt ein Flug zur Troll-Höhle. Dort den Helm aufsetzen, der Troll wird wie folgt besiegt: nach links, oben und unten hauen, so, wie es das Skelett am Eingang in den Sand kritzelte. Der Obertroll trollt sich erst, nachdem man ihm das Schwert gezeigt und ihm damit ausreichend gedroht hat – er rückt dann auch das Necklace heraus. Mit dem Ding kann man die Spinne im Wald-Labyrinth fertigmachen und so zum Damm gelangen. Hier Wasser zapfen – denkt an das Wortpuzzle aus dem ersten Teil der Lösung: Das Wasser, das man nicht sieht! Die Fledermäuse freilassen, damit sie Guano produzieren, und diesen im Flask mixen.
Jetzt zum Kliff, von dort zum Wall of Illusion, welcher mit der Disk zerstört wird. Weiter geht's zum Schloß, am Tor mit Pfeil und Bogen spielen. Den Ork trickst man mit dem Trinken der Soße aus dem Flask aus, daraufhin spielt man dem Hündchen die Bandaufzeichnung vor. Jetzt speichern, an der Brücke alle Gegenstände wegwerfen, sonst kommt Ihr nicht drüber. Es folgt der Endkampf, dazu unser Tip: Mit Option „Pass" viel Zeit schinden, auch wenn der Gegner blockt! Bleibt nur, Euch dabei viel Glück zu wünschen...



BESSERWISSER



Komplettlösung Teil 2

Zauberlehrlinge, aufgepaßt – hier folgt die Fortsetzung beziehungsweise das Finale der Lösung, die in der letzten Ausgabe ihren Anfang nahm...

Beim Stöbern in den Schachteln finden wir unser Zauberbuch, wir nehmen und öffnen es. Wir schieben das gefundene Papier unter der Tür durch. Dann nehmen wir den Rattenknochen, der auf dem Boden liegt, und stochern damit im Schloß der Tür herum. Nachdem der Schlüssel herausgefallen ist, ziehen wir das Stück Papier wieder herein, benutzen den dadurch gewonnenen Schlüssel mit dem Schloß und öffnen die Tür. Auf dem Flur nehmen wir den Eimer mit dem Loch und gehen die Treppe hinunter. Unten schnappen wir uns das Brandeisen und die Pfefferminzbonbons, öffnen die Eiserne Jungfrau und reden nun mit dem Druiden. Aus der kleinen Gesprächsrunde steigen wir erst mal wieder aus, weil er uns für einen Fürst der Dunkelheit hält. Diesen Verdacht beseitigen wir, indem wir uns den Unsichtbarkeitsring ausziehen und erneut mit ihm sprechen. Nun ist er endlich davon überzeugt, daß Teamwork in dieser Situation das Sinnvollste ist. Wir quetschen ihn so lange aus, bis er uns verrät, in welches Tier er sich dank seiner besonderen Druidenkraft beim Anblick des Vollmondes verwandeln kann. Jetzt haben wir alles, was wir brauchen, um hier rauszukommen. Wir ziehen dem Druiden den Eimer über den Kopf, benutzen das Brandeisen mit diesem und simulieren so den Vollmond. So, das wäre geschafft, der Druide ist geflüchtet, um Hilfe zu holen. Doch plötzlich wird unsere Ruhe gestört. Schnell verstecken wir uns in der Eisernen Jungfrau – aua! Einige Tage später kommt auch der Frosch mit einer Säge zurück. Wir öffnen die Eiserne Jungfrau, nehmen die Säge und „öffnen" das Gitter wie ein echter Knastbruder. Nun begeben wir uns zum Druiden in der Stadt, der in dem Haus mit dem Rad davor sitzt. Er hat Probleme mit seiner besonderen Druidenfähigkeit und bittet uns, ihm eine bestimmte Pflanze von der Schädelinsel zu besorgen. Dafür sollen wir einen Trank mit einer noch unbekannten Wirkung bekommen. Also müssen wir wieder in das Haus des Sumpflings und steigen diesmal die Leiter bei der Falltür hinab. Das lose Brett befestigen wir mit Hilfe des Nagels und des Hammers. Jetzt ist der Weg zur Insel frei, und wir können uns die Pflanze holen, die wir sogleich dem Druiden geben und dafür den Trank erhalten. Nun müssen wir noch den armen Baum vor dem Holzfäller retten. Das rosa Kreuz beseitigen wir mit dem weißen Geist und sprechen den Baum an, woraufhin dieser uns einige magische Wörter verrät. Nun sind wir bereit für einen Kampf mit der bösen Hexe.

Im Hexenhaus schnappen wir uns den Besen, woraufhin uns die Hexe zu einem Duell herausfordert. Nachdem wir das Zauberduell nach einem oder mehreren Versuchen gewonnen haben, bekommen wir ihr Kehrutensil. Diesen Verlust kann die Alte aber nicht so einfach hinnehmen, deshalb verwandelt sie sich unfairerweise in einen Drachen. Da dies jedoch gegen die Spielregeln verstößt, läßt sie uns noch eine Chance. Wir verwandeln uns mit Hilfe des Zauberwortes „Abrakadabra" in eine Maus und fliehen sofort durch das Mauseloch links neben dem Bett. Nun begeben wir uns zu der Wand mit dem fehlenden Steigeisen und setzen unseres in das Loch ein. Oben erwartet uns schon ein übelgelaunter Schneemann, doch diesen beseitigen wir, indem wir ein Pfefferminzbonbon essen – der Weg zu Sordids Turm ist frei. Da kurz vor der Tür der Pfad einbricht, benutzen wir den Besen, um über die Schlucht zu kommen. Doch nun ist die blöde Tür auch noch magisch verriegelt. Auf gut Glück schlucken wir notgedrungen den Trank des Druiden und schrumpfen plötzlich. Dadurch gelangen wir durch einen Schlitz in der Tür in das Gebäude. Dort erwartet uns ein großer Hund, von dem wir in eine Art Garten gebracht werden. Hier heben wir das Blatt und den Stein auf, untersuchen noch den Eimer und finden ein Streichholz.

Nachdem wir ins nächste Bild gegangen sind, werfen wir das Hundehaar zum Wasserhahn und schnappen uns das Blatt auf der Pfütze. In dieses stecken wir das Streichholz und benutzen auch noch das andere Blatt mit dem Streichholz – fertig ist das Boot. Damit schippern wir zunächst zu den Samen beim Wasserhahn,



nehmen sie, fahren zurück zum Ufer, zertrümmern die Samenkörner mit dem Stein und benutzen das so entstandene Öl mit dem Wasserhahn. Dann ziehen wir am Seil, dadurch öffnet sich der Hahn, und ein paar Tropfen fallen in die Pfütze. Jetzt fahren wir zu deren Mitte, wo wir aber nicht anhalten, sondern zum anderen Ufer gelangen. Dort zuerst das Wasser angucken und dann die Kaulquappe fangen, um damit den Frosch, der uns im Weg sitzt, zu erpressen. Jetzt brauchen wir nur noch den Pilz zu pflücken und zu verspeisen, um wieder groß zu werden.

Ist das geschafft, nehmen wir den Ast vom Baum im Garten. Nun ab ins Haus, wo uns eine Killerkiste überrascht. Beim ersten Mal fliehen wir, aber dann ziehen wir mutig in die Schlacht. Indem wir der Kiste den Ast ins Maul stecken, legen wir sie lahm. Jetzt bewaffnen wir uns mit Speer und Schild und gehen in den Keller. Dort benutzen wir den Speer mit dem Schädel links oben an der Decke, betätigen den Hebel neben der Treppe und holen uns die Kiste unten rechts. Anschließend stellen wir sie auf den Block, betätigen den Hebel zweimal hintereinander und schnappen uns die so freigelegten Kerzen. Jetzt steigen wir in die erste Etage, nehmen den Stab vor dem Spiegel sowie das Beutelchen vom Bett und stecken die Socke vor dem Bett ins Beutelchen. Dieses benutzen wir als Mausefalle, indem wir es vor das Mauseloch an der Treppe packen. Außerdem nehmen wir noch das Buch über die magischen Stäbe in der unteren linken Ecke und lesen es.

Nun gehen wir in die zweite Etage, wo wir uns die Chemikalie auf dem Tisch mitten im Raum krallen und mit ihr das Schild polieren. Dieses hängen wir flugs an den Haken des mittleren Tisches. Hinten im Regal finden wir noch das Zauberbuch Sordids, das wir ebenfalls lesen. Dann reden wir mit den beiden Dämonen so lange, bis wir sie nach ihren wahren Namen fragen können. Da sie sie aus Scham und Prinzip nicht verraten wollen, gehen wir zurück in die erste Etage, wo wir den magischen Spiegel auffordern, uns die beiden Dämonen zu zeigen. So erfahren wir die Namen und schicken sie zurück in die Hölle, indem wir nochmals mit ihnen reden und ein magisches Viereck auf den Boden malen. Sogleich betreten wir den Teleporter und geben das Ziel an, von dem wir im Buch gelesen haben. Dort angekommen, sacken wir den Ast ein, der an der Kante zur Schlucht hängt, und den Kieselstein, der schräg unter dem Feueralarm liegt. Wir halten ein Schwätzchen mit dem Verkäufer, woraufhin wir einen Prospekt von ihm erhalten. Bei näherem Betrachten finden wir einen Gummi, der die Prospekte fixiert; diesen benutzen wir mit dem Ast. Jetzt benutzen wir die gebaute Schleuder mit dem Feueralarm, und schon ist der Weg zu den Höhlen frei. Vorher klauen wir aber noch die Streichhölzer auf der Ladentheke.

In den Höhlen lassen wir das Bohnerwachs mitgehen, latschen ein Bild weiter, verwandeln Sordid mit Hilfe des Zauberstabes in Stein und zünden die Gruben mit den Streichhölzern an. Nachdem wir den Zauberstab in die jetzt wieder brennende Grube geworfen haben, benutzen wir das Bohnerwachs mit Sordid und haben das Spiel ruhmreich gelöst.


PC
Joker


TFX


PC
JOKER
ocean


Prosit Neujahr
1994



Komplettlösung

Simone Niederreiner aus Geißenried hilft allen Trappern (und freilich auch denen, die es werden wollen) mit ihrer Komplettlösung der Karl-May-Saga auf die Sprünge.

Kapitel 1

Old Firehand steht an Deck, als ein Tramp die Kiste öffnet und einen Panther entweichen läßt. Ein Stück Holz ist abgefallen, das wir uns sofort aneignen. Anschließend stellen wir uns unterhalb der Kiste rechts in Position und benutzen das Brett mit der Katze, woraufhin diese ins Wasser stürzt und erschossen wird. Nachdem wir das Brett wieder an uns genommen haben, werden wir von Tante Droll und Mister Patterson in die Bar eingeladen. Aber der böse Colonel beobachtet uns und schickt den Schiffsjungen zum Spionieren. Um den Lauschangriff abzuwehren, nimmt man die Tasse von der Theke, füllt sie mit dem Tintenfaß auf dem Tresen und schüttet die Brühe in den Putzeimer. Jetzt kann man ungehindert reden und bekommt von Patterson ein wertvolles Messer zur Aufbewahrung. Man verläßt die Bar, stiefelt auf dem Vordeck nach oben und nimmt den Eimer hinten in der Ecke in Gewahrsam, dann betritt man Kabine Nummer drei. Der Schrank im Zimmer ist fast leer, nur eine Hutschachtel staubt vor sich hin, darin liegt ein Hut mit Schleier. Der Krug enthält nur Wasser, was liegt also näher, als den Eimer damit zu füllen. Als der Westmann den Raum wieder verlassen möchte, kommt die Besitzerin und fragt erbost, was hier gespielt werde, aber mit der Erklärung, daß alles einem guten Zweck diene, gibt sie sich zufrieden und läßt uns zu Kabine Nummer zwei gehen. Dort wohnt Tante Droll, den wir überreden müssen, den Hut zur Tarnung aufzusetzen und so die Banditen abzulenken. Nachdem die Wache weg ist, kriecht Old Firehand in die Kiste, wird aber prompt erwischt und niedergeschlagen. Als er wieder zu sich kommt, fehlt das Messer, aber Tante Droll hat den Colonel gefangengenommen und bringt den Bösewicht zum Kapitän. Jetzt rennt der Maschinist aus der Tür und hechtet mit dem Ausruf „Wir sinken!" ins Wasser. Das Faß in der Ecke wird noch schnell einkassiert, dann wird der Maschinenraum untersucht. Rechts in der Ecke liegt ein Kohleschieber, damit können wir die untere Feuerluke öffnen und das Feuer mit dem vollen Wassereimer löschen. Benutzt man nun das Faß an der oberen Luke, findet man darin das Messer, in einen Lappen eingewickelt. Flugs verbindet man den Lumpen mit dem Holzstück der Pantherkiste und stopft damit das Loch. Die Gefahr ist gebannt und das erste Kapitel somit beendet.

Kapitel 2

Nachdem Tante Droll gefangengenommen wurde, stehen wir wieder am Flußufer. In der Bildmitte warten ein paar Kieselsteine auf uns, auch das Schilf findet unseren Gefallen, deshalb kassieren wir beides ein. Ein Bild nach rechts schnarchen die bösen Jungs, nur ein einsames Männeken bewacht den gefangenen Freund. Dieses wird durch einen geworfenen Kiesel abgelenkt, was uns auch noch die Waschbärmütze einbringt. Der Tante können wir noch nicht helfen, deshalb gehen wir ein Bild nach links, überqueren die Kreuzung und latschen nach links ins nächste Bild. Unserem Argusauge entgeht nicht, daß im Gebüsch ein Messer vor sich hin rostet, das wir uns natürlich sofort schnappen und damit nach links weiterlaufen. Sobald wir die Lichtung betreten, kommt ein Mann aus dem Zelt und erklärt nach längerer De-



batte, daß er unbedingt eine Karte brauche, sonst finde er nicht aus dem Wald heraus. Mit dem Versprechen, ihm eine zu besorgen, verlassen wir die Lichtung und stiefeln zurück zur Kreuzung.
Diesmal geht's nach unten, wo im nächsten Bild eine Holzhütte steht. Die aufgehängte Wäsche wandert sofort in unsere Taschen, anschließend wird der Hund mit der Bibermütze beschäftigt und das Haus durch die Hundehütte betreten. Die Flasche Whiskey kommt uns gerade recht, trinken sollte man ihn allerdings nicht, denn nach drei Schluck ist unser Held bereits am Ende. Unter dem Bett gammelt noch ein Koffer rum, der auch gleich die Wäsche aufnehmen kann, nur schließen läßt er sich nicht. Also gehen wir zurück zur Lichtung und tauschen den Schnaps beim Händler gegen einen Gürtel ein, den wir sogleich um den Koffer schnallen. Wieder in der Hütte, kann man sich nun den Dachboden vornehmen, die Dachluke muß dazu nur mit dem Koffer benutzt werden. Das Brot, das in einer Schachtel vor sich hin schimmelt, wird ebenso eingesackt wie der Beutel und der Axtstiel. Rechts im Schrank liegt außerdem noch eine Karte, aber der alte Tölpel stellt sich so dußlig an, daß das gute Stück unter den Schrank rutscht. Deshalb hangeln wir uns einen Stock tiefer und wühlen etwas in der Asche des Kamins, dort liegt nämlich ein Schürhaken, und damit kommt man an die Karte. Bevor wir das traute Heim verlassen, schnappen wir uns noch den Vogelkäfig.
Wieder an der frischen Luft, benutzt man das Messer am Schilf und bekommt einige nette Stäbe, um damit den Käfig zu reparieren. Auch das Brot muß noch mit dem Vogelgefängnis benutzt werden, und schon kann man das gute Stück an die Leine hängen. Alsbald kommt ein Piepmatz geflogen und fängt sich selber in der Falle. Nachdem der Käfig wieder abgenommen wurde, geht die Reise zurück zur Lichtung, um dem Händler im Tausch gegen einige Knallfrösche die Karte unterzujubeln. Die Knaller wandern sofort in den Beutel, und erst jetzt marschiert man an der Kreuzung nach oben und gelangt so zurück zum Flußufer. Hier wird der Beutel mit dem Vogel verwendet, woraufhin dieser die Sprengsätze in das Feuer wirft. Tante Droll ist jetzt zwar befreit, aber die bösen Buben fackeln gleich darauf eine Hütte ab und entfleuchen im Kanu. In der Asche des Gebäudes liegt noch eine Axtklinge herum, die wir sofort mit dem Stiel verwenden. Um uns aus dem Steg ein Brett herauszuhe-



beln, benutzen wir das Brecheisen, das Holz kann man nun als Brücke zu den Baumstämmen benutzen. Die Stricke können unseren Axtschlägen nicht widerstehen, auch das Holzbrett fällt mit einem Streich, und so schwimmen die Stämme flußabwärts und können von den beiden Helden als Brücke zum anderen Ufer benutzt werden.

Kapitel 3

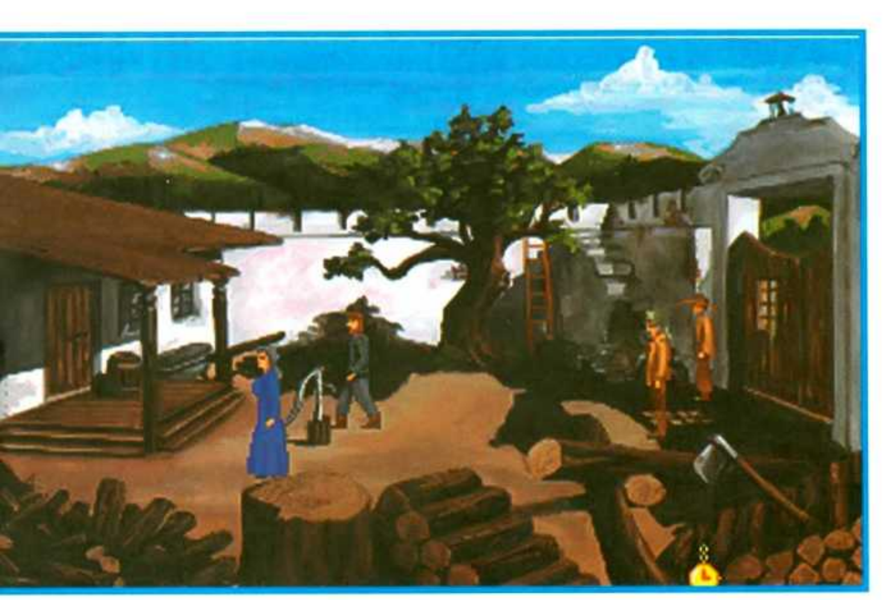
Der Mann am Tor macht zwar anfänglich noch Mucken, aber sobald man ihm erklärt, daß man mit der Hausherrin verabredet sei, und man sich noch identifiziert, wird man eingelassen. Der Weg führt uns sogleich hinters Haus, wo ein Eimer auf uns wartet, außerdem liegen an der Seite des Hauses einige Holzstücke, die wir auch nicht verschmähen. Wieder auf dem Hof, füllt man den Eimer mit Wasser und betritt das Haus. Die Musketen an der Wand lachen uns gleich an, deshalb werden sie einkassiert. Einen Stock höher liegt das Kinderzimmer. Hier findet man verschiedene Dinge, aber nur der Papierdrache, das Schriftstück, die Wollsocken und der Handschuh sind wichtig. In der Küche im Erdgeschoß ist der Ofen eine Untersuchung wert, da man sich aber die Finger verbrennt, sollte man mit dem Handschuh die Klappe öffnen und das Brot an sich nehmen. Auch die Schüssel auf dem Tisch, die Tasse, die Schachtel und das Messer kommen uns gelegen. Rechts geht's in den Keller, dort lagern noch jede Menge Kartoffeln, die wir an uns nehmen und ins Faß legen. Sofort erwacht der Lagerarbeiter in Old Firehand, und er packt das ganze Gemüse ins Faß, hinter der Kiste verbirgt sich nämlich eine geheime Kammer. Dort lagert der Hausherr seinen Schnaps und Streichhölzer. Das Wasser im Eimer füllen wir in die Öltonne, aber das Öl läßt sich trotzdem noch nicht abschöpfen. Erst nachdem wir noch zweimal Wasser nachgefüllt haben, können wir das Öl in der Tasse mitnehmen.
Bevor wir dem Keller Lebewohl sagen, greifen wir uns noch die Schaufel in der Ecke und kehren zurück ins Wohnzimmer. Holzstücke und das Papier landen im Kamin, anschließend geht's zurück in den Hof. Abermals wird der Eimer mit Wasser gefüllt, nur wird diesmal die Mauer einer Untersuchung unterzogen. Mit der Leiter erklimmen wir die Wehrmauer und lösen den Spachtel aus dem Zement, dazu braucht's nur etwas vom feuchten Element. Zurück im Hof, biegen wir um die Ecke und öffnen das Brot mit einem Doppelklick der Maus. Darin findet sich der Schlüssel für die Tür. Auf dem Dach wird die Handwinde mit dem Öl aus der Tasse geschmiert und herabgelassen. Da im Moment nicht mehr zu tun ist, geht's wieder hinab und hinter das Haus. Der Mist stört den Helden, deshalb wird er mit der Schaufel umgegraben. Mit jeweils einem Doppelklick auf die Flasche und den Drachen bekommt man ein genügend langes Seil, um in die Höhle zu klettern. Die Spitzhacke am Ufer ist so gut wie einkassiert, und auch der Salpeter klebt nicht länger an der Wand, sondern wird mit dem Spachtel abgekratzt. Wieder im Hinterhof, verwendet man die Hacke mit der Schaufel und buddelt den hintersten Pfahl aus dem Boden. Jetzt geht es zurück ins Wohnzimmer, dort ist inzwischen der Kronleuchter gelandet. Dieser wird sofort geplündert: Kerzen und Kerzenhalter wandern in unser Inventory. Die einzelne Kerze läßt sich mit dem Streichholz entzünden, erst damit kann der Trapper den Kamin in Gang bringen. Die entstandene Holzkohle wird mit dem Schwefel aus der Schachtel und dem Salpeter in die leere Teigschüssel gepackt und mit dem Spachtel zerkleinert. Die Kanone auf dem Dach lechzt nach Futter, also wird das Pulver reingelegt, eine Kanonenkugel als Nachtisch hinterhergeschoben, die aufgezwirbelten Socken als Lunte mißbraucht und die Kerze, mit Schutzglas bitte, neben den Böller gestellt. Nachdem Old Firehand zurück im Hof ist, läuft der Rest automatisch ab, und wir kommen zu...

Kapitel 4

Winnetou wartet geduldig im Steinbruch, bis wir den Geröllhaufen untersucht und das Seil einkassiert haben. Dann betreten wir die Mine. Links unten im Bild liegt etwas Sand herum, ein Bild nach rechts findet sich in der Hütte ein Brecheisen und links daneben eine Fackel. Aber Old Firehand hat leider keinen Feuerstein zur Hand. Na, zum Glück ist Winnetou nicht ganz so unvorbereitet und entzündet auf Anfrage das Holz, das wir auch gleich dazu benutzen sollten, um die Hütte auszuleuchten. Hier lungert nämlich noch ein Flaschenzug herum, der, in Verbindung mit Seil und Balken, ein prima Werkzeug zum Anheben der Lore ergibt. Steht das gute Stück erst mal auf den Schienen, genügt schon ein leichter Druck, und es donnert gegen die Mauer im nächsten Bild. Hier entwendet Old Firehand eine Dynamitstange, um damit den Schutthaufen am Mineneingang wegzusprengen, entzündet wird der Knallkörper übrigens mit der Fackel. Bevor wir den freigelegten Eingang untersuchen, wird der Sack mitgenommen, der zu Winnetous Füßen liegt, der Sand rieselt







auch schon durch unsere Taschen, deshalb wandert er sofort in den Beutel. Die Tür im zweiten Eingang ist noch verschlossen, aber nachdem der Westmann einen Blick darauf geworfen hat, bekommt er von Winnetou die Übersetzung geliefert.

Auch der Boden ist eine Untersuchung wert, verbergen sich doch drei Druckplatten unter dem Sand. Mit vereinten Kräften gelingt es den beiden Helden, einen Balken auf die dritte Platte zu stellen, die leeren Felder benutzen sie selber, und schon öffnet sich der Sesam. Der folgende Raum ist momentan noch nutzlos, deshalb entern die beiden sofort die nächste Kammer. Eine Zeichnung an der Wand verrät Old Firehand, in welcher Reihenfolge er die Platten betreten muß, damit sich ein Mechanismus aus dem Boden schiebt. Der kleine Pfeil in der Säule muß nach unten zeigen, erst dann kommt im Raum mit dem Totempfahl ein Seil herunter, was uns aber immer noch nicht weiterhilft. Die Statuen rechts und links enthalten nichts als feinen Sand, den wir sofort in die kleinen Öffnungen in der Wand gießen. Auch die Statuen werden eingesteckt, dazu muß man allerdings den Sack als Ersatz zurücklassen. Jetzt kann man die Säulen erklettern und zwei Eisenteile mitnehmen, die man sofort zusammensetzen sollte, um einen großen Schraubenschlüssel zu erhalten. Die kleine Pyramide unter dem Adler erweckt auch noch unsere Neugier, verbergen sich in der kleinen Öffnung doch zwei tolle Sicheln, die sich hervorragend zum Klettern eignen.

So ausgerüstet, kann der Trapper den Totempfahl erklimmen und das Seil befestigen. Wieder am Boden, werden die Schrauben mit dem Werkzeug gelöst, der Mechanismus im Nebenraum erneut betätigt, und schon öffnet sich der Weg in eine überflutete Höhle. Die kleine Statue ist als Steighilfe recht praktisch, damit kann Old Firehand den Kopf an der Kette ziehen und so das Wasser ablaufen lassen. Einen Stock tiefer lassen wir die Fliesen an der Wand mitgehen, die beiden Statuen werden zusammengefügt und dienen als Brücke über den Abgrund. Die Tür im nächsten Raum will partout nicht offen bleiben, erst nachdem unser indianischer Freund sie aufhält, kann man die Fliesen reinklemmen. Endlich sind wir in der Schatzkammer, aber sofort werden wir von den Räubern überfallen und dazu gezwungen, den Schatz auszuhändigen. Auch die Tür wird verschlossen, und wir sitzen in der Falle. Ohne Zögern sollte man sich nun den Tomahawk von der Wand schnappen und damit dem Totempfahl die Nase abhacken. Die Kiste enthält noch eine Kurbel und Steigeisen, die wir ebenfalls nicht liegenlassen. Alsdann wird die Holznase in die Tür gesteckt, so entkommen die beiden und wandern zurück in die Statuenkammer. Der Zeiger muß nach unten gebracht werden, damit der Totempfahl wieder auf dem Boden ruht. Jetzt müssen die Helden sofort nach draußen wetzen, an der Feldwand benutzt Old Firehand die Steigeisen und gelangt so auf ein Plateau mit einer Winde. Sobald er die Kurbel daran benutzt, wird unter dem See ein Loch geöffnet, das den Colonel samt Schatz verschlingt – womit auch die Story zu Ende wäre.



BESSERWISSER INDEX

ALLE TIPS AUF EINEN BLICK

Spiel	Ausgabe	Art
1869	6/92	Tips
1869	3/93	Cheat
4D Sports Driving	3/92	Cheat
AD & D-Serie	5/92	Cheat
Alone in the Dark	1/93	Lösung
Another World	4/92	Codes
Battle Isle Datadisk	4/92	Codes
Battle Isle Datadisk 2	8/93	Codes
Betrayal at Krondor	9/93	Lösung
Betrayal at Krondor	10/93	Tips/Codes
Blue Force	11/93	Lösung
Bumpys Arcade Fantasy	5/92	Codes
Burntime	11/93	Tip
Catacomb Abyss	8/93	Cheat
Castle Wolfenstein 3D	4/93	Cheat
Catch'Em	1/93	Cheat
Civilization	4/92	Tips
Christmas Creepers	2/93	Codes
Comanche	2/93	Tips
Cool Croc Twins	5/92	Codes
Creepers	4/93	Codes
Dark Seed	4/92	Lösung
Dark Seed	5/92	Lösung
Das schwarze Auge	3/92	Tips
Das schwarze Auge	5/92	Cheat/Tips
Das schwarze Auge	6/92	Lösung/Karte
Das schwarze Auge	4/93	Tip
Day of the Tentacle	11/93	Tip
Der Patrizier	5/92	Cheat
Der Patrizier	1/93	Cheat
Double Mind	3/92	Codes
Dragon's Lair III	2/93	Lösung
Dune	4/92	Tips
Dune II	3/93	Tips
Dune II	9/93	Tips/Cheat
Dynablaster	6/92	Codes
Dynablaster	4/93	Cheat
Eco Quest	3/92	Lösung
Eishockey Manager	9/93	Cheat
Elite Plus	1/93	Tip
Elite 2	12/93	Tips
Elysium	4/93	Tip
Empire Deluxe	12/93	Tips
Epic	5/92	Codes
Eric the Unready	8/93	Lösung/Karten
Eye of the Beholder II	3/92	Lösung/Karten
Eye of the Beholder II	1/93	Tip/Karte
Eye of the Beholder III	8/93	Tips/Cheat
Eye of the Beholder III	9/93	Tip/Cheat
Fields of Glory	10/93	Tips
First Samurai	2/93	Cheat
Flashback	9/93	Codes
Formula One Grand Prix	3/93	Tips
Formula One Grand Prix	4/93	Tip
Freddy Pharkas	8/93	Lösung
Gateway	6/92	Lösung
Gateway	1/93	Tip
Gobliins 2	2/93	Tip
Gods	4/92	Cheat
Historyline	1/93	Codes
Historyline	2/93	Codes
Hexuma	6/92	Tips
Human Race	6/93	Codes
Ince	3/93	Codes
Incredible Machine	3/93	Codes
Indy IV	5/92	Lösung/Karten
Indy IV	6/92	Cheat
Indy IV	1/93	Cheat
James Pond 2	11/93	Cheat/Tips
KGB	6/92	Tips
King's Quest VI	1/93	Lösung/Karte
Kwix	4/92	Codes
Lands of Lore	10/93	Lösung/Karten
Lands of Lore	11/93	Lösung/Karten
Laura Bow II	6/92	Tips
Leather Goddesses II	4/92	Lösung
Lemmings Data Disk	6/92	Cheat
Lemmings II	8/93	Cheat
Lethal Weapon	6/93	Codes
Magic Pockets	5/92	Codes
Might & Magic IV	1/93	Lösung
Monkey Island II	4/92	Cheat
NHL Hockey	12/93	Tips
Nicky Boom	1/93	Cheat
Nova 9	4/92	Cheat
On the Road	2/93	Tips
Penthouse Hot Numbers	8/93	Tip
Pinball Dreams	11/93	Tip
Populous II	2/93	Codes
Populous II	4/93	Tip
Prehistorik 2	11/93	Codes/Tip
Prince of Persia	3/93	Tip
Prince of Persia	9/93	Cheat
Prince of Persia 2	11/93	Cheat/Tips
Privateer	12/93	Cheats/Karte
Prophecy of the Shadow	1/93	Tip
Push-Over	5/92	Codes
Railroad Tycoon Deluxe	10/93	Cheat
Rampart	2/93	Cheat
Return of the Phantom	9/93	Lösung
Return to Zork	12/93	Lösung
Ringworld	8/93	Lösung
Risky Woods	1/93	Cheat
Roger Rabbit	4/92	Cheat
Rome A.D. '92	4/93	Lösung
Shadow of the Comet	3/93	Tips
Shadow of the Comet	6/93	Lösung/Karten
Sim Farm	12/93	Tips
Simon the Sorcerer	12/93	Lösung
Space Quest V	4/93	Lösung
Spear of Destiny	10/93	Cheat
Spear of Destiny	11/93	Cheat
Star Control II	2/93	Lösung/Karte
Star Control II	4/93	Tip
Stone Age	6/92	Codes
Storm Master	5/92	Cheat
Stronghold	12/93	Tips
Syndicate	9/93	Cheat
Syndicate	11/93	Cheat
The Humans	1/93	Codes
The Legacy	9/93	Tip/Cheat
The Lost Vikings	9/93	Codes
Tornado	11/93	Tips
Transarctica	3/93	Tips/Karte
Ugh!	2/93	Codes
Ultima 7	4/92	Lösung
Ultima 7	5/92	Lösung/Cheat
Ultima 7 Part II	8/93	Tips/Cheat
Ultima 7 Part II	9/93	Lösung Teil 1/Cheat
Ultima 7 Part II	10/93	Lösung
Ultima Underworld	4/92	Tips
Ultima Underworld II	6/93	Cheat/Tips
Ultima Underworld II	8/93	Tip
War in the Gulf	9/93	Cheat
Waxworks	1/93	Tips/Karte
Waxworks	2/93	Lösung
Wing Commander Academy	11/93	Cheat
Wizardry 7	2/93	Lösungstips
Wizardry 7	3/93	Lösung/Karten
Wizardry 7	4/93	Cheat/Lösung/Karten
Wizardry 7	6/93	Lösung/Karten
X-Wing	6/93	Cheat/Tips
X-Wing	8/93	Cheat
Zool	11/93	Cheat



Na, hat sich Eure Brieftasche im neuen Jahr schon von der „Weihnachts-Schwindsucht" erholt, oder befindet sie sich noch im Genesungsurlaub? Dann schickt sie doch einfach mal auf Shareware-Kur!


Gib mir die Silberkugel: Epic Pinball

Unsere erste 94er-Spieleperle zum Spartarif kommt vom CDV Verlag, der unter der Bestellnummer **12681HD** dazu einlädt, eine flotte Kugel zu schieben. Die Rede ist von **Epic Pinball**, einem kunterbunten VGA-Flipper, der bereits in der Sharewareversion voll spielbar ist, hier jedoch nur einen Tisch bietet. Die Jagd auf Punkte führt durch sehr flottes und weitgehend ruckelfreies Vertikalscrolling, dazu gibt's knackige Soundblastereffekte und eine kinderleichte Handhabung via Keyboard, bei der auch die Rüttel-Funktion nicht vergessen wurde. Die vier (bzw. acht im Zweierpack) Vollpreis-Flipper haben dann aber in doppelter Hinsicht ihren Preis: Im Gegensatz zur Low-cost-Version ist dabei zumindest ein 386er angesagt, außerdem kostet das Quartett stramme 59 Silberkugeln.

Die Knobler macht Mad Data im neuen Jahr mit **P.U.Z.Z.L.E.** und der Codenummer **P045N** glücklich. Insgesamt fünf VGA-Bilder dürfen sie hier per Mausklick zusammensetzen, während Soundblasterklänge das Tüftlerohr umschmeicheln. Die aufgenommenen Teile lassen sich drehen und in einem scrollbaren Bildausschnitt ablegen – dabei wird allerdings jeder Versuch gezählt, was sich natürlich auch im Score widerspiegelt. Je nach ausgewähltem Schwierigkeitsgrad wird man dazu noch von einem Zeitlimit und kleineren Puzzle-Teilen schikaniert. Wer der sporadisch erscheinenden Aufforderung zur Registrierung nachgibt und die geforderten 25 Dollar abdrückt, darf sich auf weiteren Betätigungsfeldern austoben und zusätzlich mit einem Editor eigene zusammenfummeln.



Paßt in jede Knobelsammlung: P.U.Z.Z.L.E.



Heute nehmen wir einen Außerirdischen aus: Alien Poker

Ein cooles Pokerface und einen 286er sollte man schon vorweisen können, wenn man in der Spielhölle von Risk PD an die Tür mit der Nummer **4042** klopft. Dahinter wird nämlich **Alien Poker** gezockt, und die Teilnehmer sind allesamt Besucher von fremden Sternen: Bis zu fünf frei anwählbare Außerirdische warten hier darauf, bei durchaus irdischen Regeln um ihre Credits gebracht zu werden. Man darf sich auf witzige VGA-Grafiken und bissige (englische) Kommentare freuen, bloß die Soundkarte steckt umsonst im Ärmel, weil die eingebaute Tröte allein für die Geräuschkulisse verantwortlich ist. Gegen eine Zahlung von 20 Chips bringt der Postbote eine Anleitung und die Vollversion mit noch mehr außerirdischen Zockern ins heimische Kasino.



Jump & Run-Gourmets mit einem 286er sollten die Speisekarte von CDV nach der Position **12685HD** durchforsten, denn dann stoßen sie unweigerlich auf den Hilferuf „Save Our Pizza!“. Und das ist hier mehr oder weniger wörtlich zu verstehen, weil ein Bösewicht sämtliche Pizzarezepte entwendet hat und anschließend per Zeitmaschine ins antike Rom entfleucht ist. Der Spieler muß deshalb den Fuchs Skunny via Stick oder Tasten durch eine appetitliche VGA-Landschaft hetzen, um dort allerlei Bomben, Extrapunkte und Geheimlevels zu enttarnen. Parallax-Scrolling, Soundblaster-Unterstützung und drei Schwierigkeitsstufen sind bereits in der Vorspeise enthalten; sobald bei CDV 59 Oliven in der Registrierungskasse klingeln, legt der Hauptgang noch etliche Levels, Cheats und ein kleines Bonusgame obendrauf.

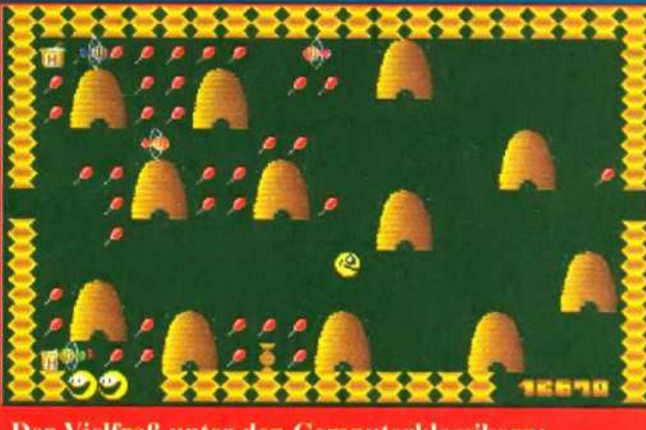


3D-Rolli für Shareware-Master: Dungeon Warrior

Für Abenteurer mit zumindest einem 386er und 2 MB Speicher im Handgepäck hält Mad Data hinter der Kerkertür **D043N** den **Dungeon Warrior** gefangen. Nicht umsonst erinnert der Name dieses Rollenspiels an den Genre-Klassiker „Dungeon Master“: In ganz ähnlichem Design schlägt man sich hier durch ein 3D-Labyrinth, um magische Steine einzusammeln. Die professionell gelöste Tasten- und Maussteuerung ermöglicht das problemlose Aufnehmen und Benutzen von Gegenständen, darüber hinaus wollen haufenweise Monster der übelsten Sorte vom Kellerkrieger verkloppt werden. Für 39 Goldmünzen rückt der Autor dann eine Vollversion mit sieben weiteren Stockwerken sowie Lagepläne, Tips und diverse Produktinfos heraus; wer nochmals 10 Mark investiert, darf zudem unter deutscher Anleitung spielen.



Der Ruf verhallt nicht ungehört: Save Our Pizza!


Der Vielfraß unter den Computerklassikern: Snackman

Alle Jahre wieder taucht eine „Pac Man“-Variante aus dem PD-Pool auf, und auch 1994 ziehen diese Pillen nicht ungeschluckt an uns vorüber. Diesmal hört die Geschichte auf den Namen **Snackman** und turnt bei Mad Data über eine Diskette mit der Nummer **S074N**. Die tastatur- oder stickgesteuerte Freßkugel futtert sich dabei durch insgesamt elf Levels; wenn sie unterwegs eine Kraftpille erwischt, kann sie sich auch die überall lauernden Geister einverleiben – gottele, „Pac Man“ halt. Weil das Auge bekanntlich mitißt, gibt's nette VGA-Hintergründe und ein abwechslungsreiches Leveldesign, für die schmatzenden Effekte ist der Soundblaster zuständig. Wann und zu welchem Preis ein Nachschlag erhältlich sein wird, erfährt man direkt vom in Holland beheimateten Autor des aufgepeppten Klassikers.

Billiger wird's nicht mehr: Die PD-Händler haben ein paar gute Vorsätze fürs neue Jahr schon wahr gemacht und verlangen für die 5,25"-Scheiben nur noch zwei bis vier Mark. Die härteren 3,5"-Kollegen lassen sich ihre Stabilität allerdings nach wie vor mit ein bis zwei Mark Aufpreis bezahlen, und der Postversand schlägt mit den gewohnten fünf bis acht Rubeln zu Buche. (rf)

Bezugsquellen:

CDV-Software
Postfach 27 49
67014 Karlsruhe
Tel.:07 21 / 97 22 40

Mad Data
Postfach 10 28 18
40019 Düsseldorf
Tel.:02 11 / 25 59 23

Risk PD & Shareware
Postfach 650
63708 Aschaffenburg
Tel.:0 60 21 / 45 06 42

zocker olymp

TOP JOB

Sind die guten Vorsätze für 1994 schon gefaßt? Die Silvesterknaller bereits gehortet? Schön, dann können wir's jetzt knallen lassen, und zwar mit drei knalligen Spielen: Mit Ambush at Sorinor beginnt das neue Jahr für
Rico Nakoinz, Weißwasser
Bei Betrayal at Krondor rollenspielt sich durch die Levels
Frank Bohlander, Homburg
Mit Motor Stars für CD-ROM beweist sein fahrerisches Können
Thorsten Oelsner, Düren

BLACKOUT

Da Ihr uns den Namen des besagten US-Präsidenten verraten habt, verraten wir jetzt, wer in den Genuß unserer Rezensionsexemplare von Plüsch, Power & Plunder kommen wird. Das Regelheft geht an
Nicolai Kittan, Nürnberg

Je drei Abenteuer schicken wir an
Alexander Rosch, Kitzingen
Erik Oey, Lohmar-Breidt
Und die noch nicht gebundene Vorabversion von Baerotech (Sammlerstück!) bekommt
Andreas Stockinger, Breitenberg

PC PARLAMENT

So, der letzte Zweifrontenkrieg wäre überstanden, ebenso die Auswertung Eurer Einsendungen – schreiten wir also zur Preisverleihung: Mit Vikings – Fields of Conquest beglücken wir
Joachim v. Sturmfeder, Hamburg
Im nigelnagelneuen Joker-Shirt stolzieren stolz ins nigelnagelneue Jahr
Peter Grün, Mömbris
Fabian Kallwitz, Ottenstein
Stephan Judge, Schopfheim
Allzeit gesammelte Ordnung halten mit dem Sammelordner
Rudolf Quack, Hamm
Hendryk von der Burg, Königswinter
Svea Conring, Neuleben

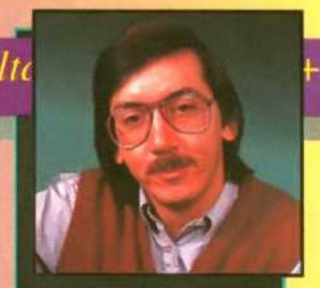
VIELFLIEGER-WETTBEWERB

Wer den Namen „Bruce Artwick" auf sein Postkärtchen gepinselt hatte, ist möglicherweise einer der Gewinner unserer sage und schreibe 36 Add-ons für den Flight Simulator. Nun denn, abheben werden
Holger Prang, Frankfurt
Michael Miler, Niedernhausen
Matthias Kühr, Wendlingen
Tobias Veith, Trebur
Heiko Blei, Annaberg-Buchholz
Martin Bindnagel, Sulzbach
Mathias Rummer-Löns, Berlin
Thomas Schwab, Althütte
Christian Hecht, Stade
Luc Bredemus, L-Petingen
Roland Sporer, Peißenberg
Michael Scheyda, Bochum
Klaus Makarewicz, Menden
Jens Kumpfmüller, Dranske
Philip Theilmann, Bad Zwischenahn
S. Vogt, Karben
Sascha Schuh, Bad Homburg
J. von der Felsen, Frankfurt
Christoph Moolz, Delitzsch
Helmut Müller, Balingen
Thomas Funke, Heide
Uwe Meier, Biedenkopf
Florian Wesch, Berglen Bretzenacker
Robert Mosimann, CH-Lus
Michael Bartusz, Berlin
Marcel Ritter, Essen
Jürgen Rinker, Bad Bocklet
Henning Schmidt, Mülheim
Daniel Grubmiller, Burladingen
C. Worgul, Frankfurt
Eike Peters, München
Manfred Schubert, Bad Aibling
Alexander Sokolnitzky, München
Ralf Oetter, Feldkirchen
Wilfried Blasberg, Puchheim
Margarete Moll, München

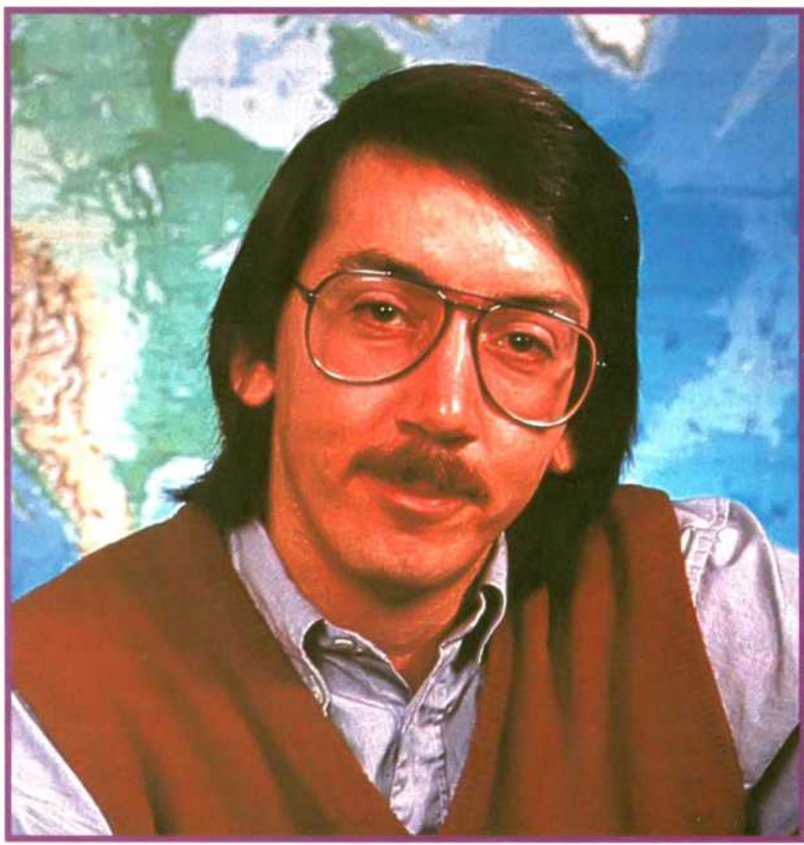
ABO-LOTTO

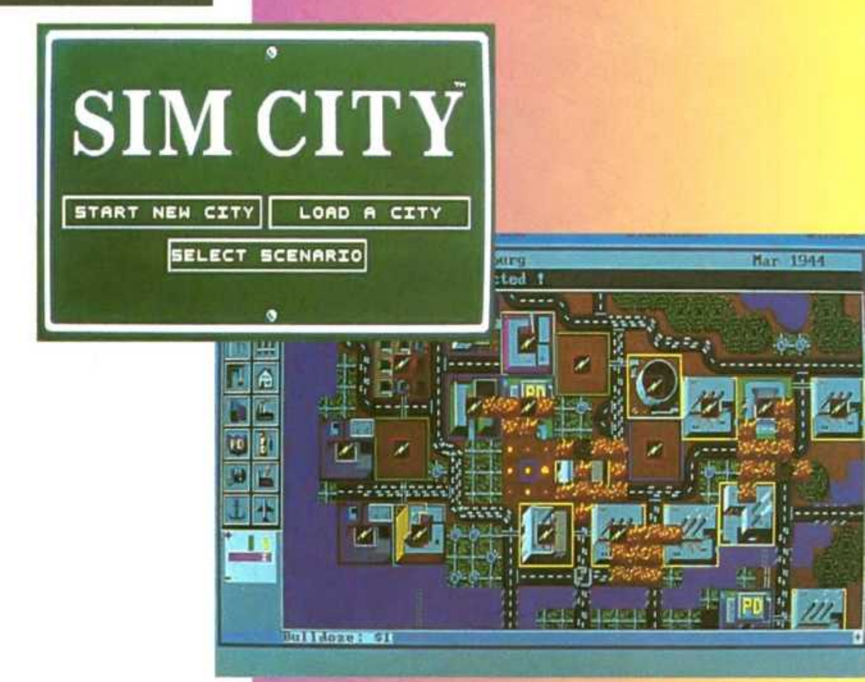
Als Dankeschön bekommen je ein bärenstarkes PC-Game
Kd. 1978, Björn Wohlfromm
Kd. 2926, Rainer Michl
K. 3462, Andreas Kammermayer
So, dann dürfen sich alle Gewinner als aufs herzlichste beglückwünscht betrachten – viel Spaß mit den Preisen!





Die innovativen SIMulationen von Maxis kennen sogar Leute, die mit Computerspielen sonst nicht allzuviel am Hut haben – wir unterhielten uns mit dem Mann, der hinter dieser digitalen Erfolgsstory steht!





Die simulierte Stadt: Sim City

Unser heutiger Gesprächspartner erblickte am 20.1.1960 in den USA das Licht der Welt, mehr oder weniger kurz darauf studierte er am College Architektur, Maschinenbau und Luftfahrt. Will schloß jedoch keines dieser Fächer ab, sondern ließ sich lieber von Modellbausätzen, Robotern und den ersten Computern faszinieren: Bereits 1980 kaufte er einen Apple II, etwas später kam dann auch ein C64 ins Haus, auf dem er zwischen 1983 und 1984 als freier Autor für Broderbund sein erstes Spiel schrieb. Zumindest hierzulande gab es damit allerdings ein kleines Problem...



Der nächste Schritt: Sim Earth

Ein offenes Gespräch mit: Will Wright

?: *Will, hast du eigentlich gewußt, daß dein Debütwerk seinerzeit in Deutschland indiziert wurde?*

WW: Wie bitte? Das ist ja unglaublich! Na, wenigstens ist es bei uns in den USA nicht verboten worden. Ganz im Gegenteil, da hat es sich ungefähr 750.000mal verkauft! Von meinen Tantiemen war sogar noch etwas übrig, als ich das Geld Jahre später brauchte, um Maxis zu gründen.

?: *Und wie bist du von dieser eher kriegerischen Geschichte (deren Name wir hier aus Respekt vor der BPS lieber verschweigen wollen) dann zu dem konstruktiven Spielprinzip von „Sim City" gelangt?*

WW: Nun, bei meinem ersten Spiel durfte man unter anderem Fabriken zerbröseln – doch schon bald stellte ich fest, daß mir deren Aufbau mehr Spaß gemacht hatte. Ich ging davon aus, daß es dem Spieler nicht anders ergehen würde, und probierte es daher gleich mal mit einer Städtebausimulation. Das Ergebnis war die 64er-Version von „Sim City", von der man bei Broderbund allerdings nichts wissen wollte.

?: *Mit welcher Begründung, um Gottes willen?!*

WW: Man sagte mir, das Konzept sei zu sehr Simulation und zu wenig Spiel. Ich war trotzdem davon überzeugt und gründete deshalb 1987 zusammen mit meinem Freund Jeff Brown Maxis. Zwei Jahre später brachten wir „Sim City" für Mac, Amiga und PC heraus – und hatten Erfolg. Es gab sogar eine Umsetzung für die Sun Workstations, die unter Unix lief und für mehrere Spieler geeignet war! Doch davon konnten wir ehrlich gesagt keine 1.000 Stück absetzen...



Zurück in den Mikrokosmos: Sim Ant



Der Gipfel an Komplexität: Sim Life



Trotz des Titels nur im Maxis-Vertrieb: Sim Farm

?: *Interessant. Wie sah dieser Multiplayer-Modus konkret aus, wurden da mehrere Städte zugleich entwickelt? Und könnte so was auch noch für MS-DOS kommen?*

WW: Tatsächlich arbeiten wir gerade an einem „Sim City" für PC-Netzwerke, aber die Spieler agieren dabei alle in derselben Stadt. Einer ist dann z.B. für den Straßenbau zuständig, der andere kümmert sich um die Gebäude in einem bestimmten Bereich und so weiter.

?: *Nach „Sim City" kam dann ja „Sim Earth", hast du dieses hyperkomplexe Wahnsinnswerk eigentlich allein geschrieben?*

WW: Nein, gemeinsam mit Fred Hasliem, der ursprünglich nur die Benutzeroberfläche programmieren sollte. Aber er erwies sich als äußerst kreativ und hatte am Ende ungefähr die Hälfte des Programms gemacht. Viele fanden diese Sim allerdings etwas zu komplex.

?: *Tja, so wie „Sim Ant" vielen zu einfach war, stimmt's?*

WW: Stimmt, deshalb haben wir bei den Umsetzungen sogar noch versucht, den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, indem wir etwa die künstliche Intelligenz verbesserten.

?: *Hast du auch an „Sim Life" mitgearbeitet?*

WW: Nö, oder höchstens ein bißchen. Genausowenig war ich übrigens an „Sim Farm" beteiligt, das jemand ganz anderes gemacht hat und von Maxis nur vertrieben wird.

?: *Aber ausgiebig gezockt hast du sicher beide?*

WW: Klar, am simulierten Leben gefällt mir seine Komplexität, und bei der Farm finde ich es gut, daß man sehr schnell den Einstieg findet, obwohl doch einiges dahintersteckt.

?: *Kommen wir zur deinem aktuellen Projekt – wann dürfen wir denn nun endlich mit „Sim City 2000" rechnen?*

WW: Oh, die Mac-Version ist schon fertig, wir konvertieren sie gerade auf den PC. Anschließend ist noch die Übersetzung fällig, aber ich denke, daß wir schon bald soweit sind.

?: *Was wird dort alles anders, und welchen Rechner braucht man dafür?*

WW: Ein 486er mit 33 MHz reicht vollkommen, darunter gibt es halt nicht ganz so viele Grafikdetails wie bei der vollen Super VGA-Auflösung mit 256 Farben. Die Vogelperspektive haben wir abgeschafft, statt dessen gibt es isometrische 3D-Ansichten, die man zoomen und schwenken kann. Das Game enthält wesentlich mehr Gebäudetypen, das Geschehen erstreckt sich nun auch auf den Bereich unter der Erde, der Spieler bekommt sein eigenes Rathaus und jeden Tag eine Zeitung mit den neuesten Nachrichten. Außerdem lassen sich alte „Sim City"-Speicherstände einladen – es ist halt alles drin, was sich in den letzten vier Jahren so an Ideen und Vorschlägen angesammelt hat.

?: *Sind dabei vielleicht auch ganz persönliche Erfahrungen von dir mitverwurstet worden?*

WW: Ja, doch! Ich lebe in einem kleinen Ort namens Orinda, der nicht allzuweit von San Francisco entfernt liegt. In Kalifornien brennt es leider ziemlich häufig, und vor zwei Jahren ist auch mein Haus ein Opfer der Flammen geworden. Gottlob hielt sich der Schaden in Grenzen; wir hatten genug Zeit, unser Leben zu retten und die Backups lebenswichtiger Programme waren außer Haus deponiert. In „Sim City 2000" darf man nun so einen Brand bekämpfen, außerdem kommt darin ein Spielzeuggeschäft vor, das ich nach meiner siebenjährigen Tochter Cassidy benannt habe. Die Kleine darf übrigens all meine Spiele als erste testen.

?: *Welche Städte bzw. Szenarios erwarten uns denn nun genau, und sind möglicherweise schon Zusatzdisks geplant? Oder müssen wir da Cassidy fragen?*

WW: (Lacht) Das Hauptprogramm enthält ausschließlich amerikanische Städte, aber dazu auch gleich einen neuen Terrain-Editor, mit dem man sich selbst noch beliebig viele stricken kann. Das früheste Einstiegsdatum ist das Jahr 1900, dann geht es in 50-Jahre-Schritten weiter bis 2050, wobei jedesmal die entsprechenden technischen Entwicklungen berücksichtigt sind. Als Ergänzungen kommen eine Add On-Disk mit europäischen Städten und die „Famous Disasters", wo wir berühmte Katastrophen wie die Mississippi-Flut von 1993 simulieren.

?: *Was ist darüber hinaus in Planung?*

WW: Mein nächstes Projekt hat den Arbeitstitel „Dollhouse" und wird so eine Art „Sim Puppenhaus".

?: *So ähnlich wie David Cranes Klassiker „Little Computer People"?*

WW: Genau! Daneben sitzen wir an „Sim City Junior", das vom Inhalt her wohl eher „Sim Neighbourhood" heißen müßte. Man sieht dort wirklich richtige Menschen rumrennen, es gibt Eiscreme-Läden und dergleichen Dinge mehr.

?: *Was ist aus der simulierten Ölraffinerie geworden, von der mal die Rede war?*

WW: „Sim Refinery" war nur für die Chevron-Company bestimmt – die Leute der Ölfirma wollten in erster Linie ein Pro-

gramm haben, das Laien die Abläufe in so einem Betrieb erklärt. Also haben wir die spielerische Komponente stark zurückgedrängt, dazu läuft das Teil nur mit einer ganz bestimmten Grafikkarte. Und ein Verlustgeschäft war es für Maxis wahrscheinlich obendrein.

?: *Apropos, eure Sachen werden ja auch an den amerikanischen Schulen benutzt. Bastelt ihr da spezielle Versionen für den Unterricht zusammen?*

WW: Hauptsächlich verwendet man unsere Spiele auf der Highschool und an den Universitäten, und dort entweder in Soziologie oder Biologie, manchmal auch fächerübergreifend. Wir verändern dabei inhaltlich gar nichts, es liegt lediglich ein extra Beipackzettel mit Tips zur Benutzung für die Lehrer bei.

?: *Nun wissen wir, daß du auch mal eine Szenariodisk von „Empire Deluxe" entworfen hast, welche Games interessieren dich noch so außer deinen eigenen SIMulationen?*

WW: Ich stehe auch privat vornehmlich auf Simulationen, beispielsweise mag ich „Falcon", „Civilization" oder „Syndicate". Sid Meier und Peter Molyneux von Bullfrog kenne ich außerdem persönlich. Peter hat mir auch mal erzählt, daß man die Städte aus „Sim City" in „Populous II" laden könne.

?: *Davon haben wir aber nichts bemerkt!*

WW: Schade, dann ist wohl nichts draus geworden. Aber zurück zu meinen Vorlieben. Fast noch lieber als „Empire Deluxe" spiele ich nämlich „The Perfect General" vom gleichen Programmierer. Das eigenartige CD-Adventure „Myst" auf dem Mac finde ich ebenfalls toll, obwohl mir dieses Genre normalerweise überhaupt nicht liegt. Vor Urzeiten habe ich mir mal das Sierra-Abenteuer „The Wizard and the Princess" zugelegt und bereue es bis heute!

?: *Wühlen wir doch gleich noch ein bißchen tiefer in deinem Privatleben...*

WW: Na, ich bin zum Beispiel ein richtiger Nachtvogel. Ich stehe meist erst mittags auf, fahre in die Firma und erledige meine geschäftlichen Angelegenheiten. Anschließend fahre ich wieder heim, und ab Mitternacht wird dann bis zum frühen Morgen an den Games gearbeitet.

?: *Bevorzugst du die Heimarbeit wegen der familiären Atmosphäre oder wegen der Tips deiner Tochter?*

WW: Beides ist nicht verkehrt, aber am wichtigsten ist es mir, bei der Arbeit nicht gestört zu werden. Das Programmieren erfordert doch sehr viel Konzentration, und ich verliere dabei schnell den Faden, wenn es um mich herum zugeht wie im Taubenschlag!

?: *Sind deine Hobbies auch so beschaulich?*

WW: Nicht unbedingt, ich habe mich beispielsweise schon an dem hierzulande relativ unpopulären Rallyefahren versucht, wobei mein Schulfreund und „Sim Ant"-Kodesigner Justin McCormick als Beifahrer den Kopf hinhalten mußte. Ansonsten fahre ich gerne Ski und beschäftige mich mit den Brettspielen von Avalon Hill.

?: *Und der passive Freizeitsport, also Kino und Literatur?*

WW: Meine Lieblingsregisseure sind Stanley Kubrik und Ridley Scott, deren Zukunftsvisionen in 2001 bzw. Blade Runner auch meine Spiele etwas beeinflußt haben. Dasselbe gilt für die SF-Romane von Greg Bear, Stanislaw Lem oder Bruce Sterling. Bei den Sachbuchautoren möchte ich John Holland, Edward Wilson und James Loveluck hervorheben – James hat mich auch zu „Sim Earth" inspiriert und mir dann sogar beim Spieldesign geholfen.

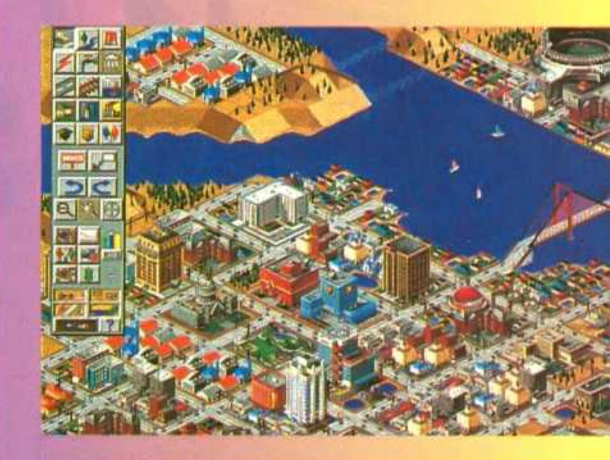
?: *Hatte er vorher überhaupt schon was mit Computern zu tun?*

WW: Nein, aber er war fasziniert von der Materie und hat wirklich voller Enthusiasmus mitgearbeitet!

?: *Letzte Frage – welche Musik hört Will Wright?*

WW: Bevorzugt älteren Rock à la Jethro Tull, aber auch den Fusionrock von Shadowfox, Tangerine Dream und Kraftwerk. Daneben gönne ich mir gelegentlich klassische Musik von Chopin oder Tschaikowski.

?: *In der Hoffnung, daß du uns noch viele tolle Sims gönnst, bedanken wir uns für dieses reizende Gespräch! (mm)*



Die Stadt von morgen: Sim City 2000



Will Wright Softographie

Raid over... (indiziert, 1984)
Sim City (1989)
Sim Earth (1990)
Sim Ant (1991)
Sim Refinery (1992)
Sim City 2000 (1993/94)

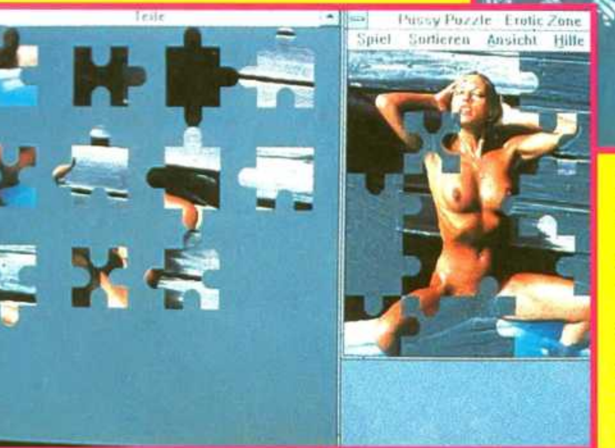


Der Terrain-Editor von Sim City 2000

Soft-Sex

Daß die hannoveranische Pornokönigin Teresa Orlowski jetzt auch Computerspiele machen will, ging wie ein Sturm durch den deutschen Blätterwald – pflichtbewußt haben wir uns die ersten fertigen VTO-Games ganz genau angeschaut!

PUSSY PUZZLES: EROTIK ZONE



Ein Schelm, wer Böses bei dem Titel denkt: Selbstverständlich handelt es sich hier um die digitale Variante jener Sorte von Freizeitbeschäftigung, welche Papi seinem Nachwuchs früher noch mit der Stichsäge bastelte. Das Besondere an diesem speziellen Puzzle ist, daß es nur unter „Windows" läuft und man die Anzahl der Einzelteile (25, 64, 100, 144 oder 225) selbst bestimmen kann. Außerdem sortiert der Rechner die Dinger automatisch nach Farbe, Helligkeit und Kontrast, damit man sich etwas leichter tut, wenn man sie nach der Versuch-und-Irrtum-Methode per Maus auf dem Screen plaziert. Also eine durchaus anständige Sache – daß die Motivation nach der Vollendung sämtlicher Puzzles schlagartig schlappmacht, liegt am Spielprinzip.
War noch was? Ach ja, die Digi-Bildchen! Es sind acht verschiedene Pin-up-Motive, allesamt recht ansehnlich und auch technisch mit 256 Farben ganz hübsch rübergebracht. Sound gibt's leider keinen, die Handhabung ist jedoch astrein, und wer im Besitz eines Farbdruckers ist, kann sich die fertigen Pussy-Tussis nachher sogar an die Wand hängen.

Erotic Zone

Digi-Puzzle mit Pin-up-Motiven.

GRAFIK	62%
SOUND	—
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	47%
URTEIL	51%

Variabel: 5 Stufen
Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: VTO

Das Game läuft überall, wo „Windows 3.1" drauf ist.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 2,1 MB	Roland
RAM: 1 MB	Joystick
Zus.: 0,5 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

POKER NIGHTS: TROPICAL HEAT

Die tropische Hitze wird durch die Kombination eines Pfänderspiels mit der Standard-Pokerversion (fünf verdeckte Karten) hervorgerufen. Kurzum, die drei anwählbaren und



unterschiedlich spielstarken Damen zocken Strip Poker auf dem „Windows"-Screen. Zur Refinanzierung legen sie nach dem Verlust jedes Hunnis in einer kleinen Animationssequenz eins ihrer Kleidungsstücke ab –sobald sie dabei auf eine natürliche Grenze stoßen, hat man logischerweise gewonnen. So wahnsinnig schnell geht das zwar nicht, weil die drei relativ clever agieren (über die teils etwas merkwürdige Regelauslegung beim Setzen kann man hinwegsehen), aber mit der nötigen Einsatzbereitschaft läßt es sich an einem Abend trotzdem locker schaffen.
In puncto Präsentation ist alles wie gerade schon gehabt; sprich, kein Sound, „Windows"-Bedienungskomfort und eine in jeder Hinsicht reizvolle Optik. Um eine richtig knisternde Poker-Atmosphäre zu erzeugen, sitzen die Zockerinnen nicht einfach steif auf ihrem Platz, sondern stützen zwischendurch mal die Arme auf oder lehnen sich leicht zurück.



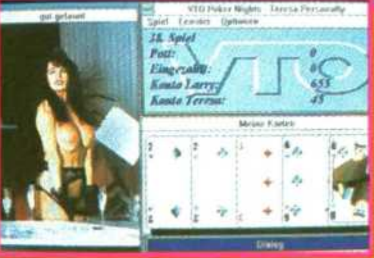
POKER NIGHTS: TERESA PERSONALLY

Um es kurz zu machen: Der einzige Unterschied zu Tropical Heat besteht darin, daß



von VTO





„Drive Me Crazy" betiteltes Liebeslexikon veröffentlicht. Unter der Hand sei schließlich noch verraten, daß bei VTO gerade schlimme Veräppelungen der „Schrecklich netten Familie" und des Jurassic Park-Films in Arbeit sind. Wegen ihres eindeutig pornographischen Inhalts werden diese CDs jedoch ausschließlich in Sexshops erhältlich sein. Na, wir werden es verschmerzen. (C. Borgmeier)

hier Teresa höchstpersönlich am Pokertisch wartet. Je nachdem, unter welchem der drei Schwierigkeitsgrade man sich ihr nähert, tut sie das entweder noch hochgeschlossen oder schon ziemlich entblättert. Aber ansonsten ist wirklich alles vollkommen identisch – auch wenn für Resi-Fans die ausgetauschten Grafiken vielleicht das wichtigste Feature dieses Games sein mögen...

EIN- UND AUSBLICKE

Wie bereits an der Titelgestaltung erkennbar, haben wir es jeweils mit frisch eröffneten Spieleserien zu tun. In der Pussy Puzzles-Reihe sollen noch weitere sieben Games erscheinen, bei den Poker Nights sind sechs (nur grafisch geänderte) Fortsetzungen geplant – darüber hinaus kommen von allen CD-Versionen. Ebenfalls auf Silberscheibe werden demnächst drei erotische Bildersammlungen und ein mit



Tropical Heat / Teresa Personally

Strip Poker der erträglichen Art.

GRAFIK	71%
SOUND	—
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	55%
URTEIL	59%

Variabel: 3 Stufen
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: VTO

Wer in der Version 3.1 „fensterln" kann, kann auch strippokern.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 3 MB	Roland
RAM: 1MB	Joystick
Zus.: 0,5 MB erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

The Terminator Rampage

Der erste Eindruck von dieser Ballerei im Abenteuergewand von „Ultima Underworld" ist gewaltig – doch bald schon stellt sich heraus, daß das Teil nur die unrühmliche Nachfolge von „Terminator 2029" angetreten hat...

Nach bewährtem Leinwandvorbild wird hier ein (allerdings menschlicher) Held in die Vergangenheit gebeamt, um dem bösen Skynet-Konzern präventiv den Saft abzudrehen. Dazu steuert man ihn durch die verschachtelten Räumlichkeiten eines gigantischen Bürokomplexes, wo er die einzelnen Teile einer Superwaffe finden muß, mit der sich der dort ebenfalls versteckte Oberbösewicht atomisieren läßt.

Eine einblendbare Karte sorgt für den Überblick, während man die besseren Waffen, Patronen, Heilmittel und Schlüssel durch schlichtes Drüberlaufen einsammelt. Die massenhaft auftauchenden Robbis werden mit der stets im Bild sichtbaren Knarre erledigt, zwei Energiebalken zeigen unterdessen den eigenen Verwundungsgrad an. Über die formatfüllende und sanft scrollende 3D-Optik mit regulierbarem Grafikdetail kann man dabei weder unter atmosphärischen noch unter technischen Gesichtspunkten meckern, dasselbe gilt für die beliebig kombinierbare Maus-/Stick-/Tastatursteuerung. Dafür tönte der Sound immer nur in der Anleitung unserer beiden Testmuster, und das actionlastige Gameplay dieser Genremixtur ist genauso simpel gestrickt wie bei dem sang- und klanglos untergegangenen Vorläufer.

Fazit: Das endlose Umherwandern und Abknallen ist einfach abenteuerlich langweilig – und daran wird sich unter Garantie auch bei der angedrohten deutschen Version nichts ändern. (md)



The Terminator Rampage

Actionlastiges Pseudo-Adventure – ein Blender ohne Tiefgang.

GRAFIK	81%
SOUND	?
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	44%
URTEIL	52%

Variabel: 3 Stufen
Preis: ca. 129,- DM
Hersteller: Bethesda Softworks

Der Skynet-Pförtner will zumindest einen 386er sehen.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 18 MB	Roland
RAM: 4 MB	Joystick
Zus.: 2 MB EMS erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

SILVERBALL

Pinball Wizards dürfen sich über einen neuen Superflipper für ihren PC freuen – die Kneipensport-Versoftung von Team 17 kann selbst dem kürzlich umgesetzten Amiga-Klassiker „Pinball Dreams" locker Paroli bieten!

Quantitativ liegt Silverball mit seinen fünf Tischen sogar



schon mal eine Kugelbreite vorne. „Snooker Champ" etwa ist ein typisches Gerät aus den 60er Jahren, „Odyssey", „Fantasy", „Nova" und „Blood" greifen dagegen tief in die Trickkiste und bieten Bumper, Rampen, Brücken und Löcher satt. Mehr noch, hier werden regelrechte Geschichten erzählt: In der Odyssee muß man z.B. ein Himmelsschiff bauen und vom Stapel lassen, um schließlich am Olymp zu landen.

Faktisch geht es natürlich wie immer darum, den Silberball auf punkteträchtige Kurse zu hetzen oder die richtigen Funktionen zur richtigen Zeit zu aktivieren – aber das in Perfektion! Die wunderschöne, ramaweich scrollende und teils animierte Optik samt der sauberen Keyboard-Steuerung mit vielen Sonderoptionen (einstellbarer Neigungswinkel etc.) bannen jeden Kugel-Zampano unerbittlich vor den Monitor. Doch es gibt auch schlechte Nachrichten: Leider benahm sich der Soundtrack mit seinen einfallsreichen FX trotz mehrerer Testversionen extrem zickig. Nur einer von vier Rechnern erzeugte (mit dem SB-Grundmodell) unverrauschtes Hörvergnügen, ein anderer (SB Pro) trat dafür gleich in den akustischen Generalstreik!

Diese schwer verzeihliche Schlamperei ist wirklich schade – zumal sich das ansonsten so gelungene Programm damit um den Hit gebracht hat. (jn)

Silverball

Genialer Pinball-Simulator mit ärgerlichen Audio-Macken.

GRAFIK	*77%*
SOUND	*0% – 80%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*73% – 83%*
URTEIL	*80%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Epic Megagames / Team 17

Automatisch absavende Highscores, Tilt-Funktion, alles da – doch ein 386er muß sein!

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 3 MB	Roland
RAM: 1 MB	Joystick
Zus.:	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

GOBLINS 3

In jeder Fortsetzung ihrer abenteuerlich angehauchten Knobelserie spart Muriel Tramis einen Helden (plus ein i im Titel) ein und packt dafür mehr Spiel auf die Disk – nicht die schlechteste Devise!

Dementsprechend hat der Einzelkämpfer Blount bei seinem Marsch durch die 22, im Bedarfsfall butterweich zur



Seite scrollenden, Puzzle-Levels wesentlich mehr Bewegungsfreiheit als seine Vorgänger. Völlig auf sich allein gestellt ist er jedoch auch im dritten Streich der Wichtel-Saga nicht…

Der vorlaute Papagei Chumpy steht Blount bei, so gut er kann, es gibt eine hübsche Landkarte (in den Labyrinthen muß aber trotzdem kartographiert werden) und dazu fünf abrufbare und noch mehr versteckte Tips. Sehr hilfreich ist auch die genügsame Point & Klick-Steuerung, mit der sich das Inventory blitzartig füllen läßt. In puncto Präsentation erwarten den Spieler hinreißende, fein animierte Comicgrafiken, kurze Filmsequenzen und eine peppige Soundbegleitung. Auf die chaotische Story des Games sollte man dagegen nicht viel geben, auch wenn der Hauptdarsteller sympathischerweise ein Journalist ist. Denn seine Bemühungen um ein Interview mit dem lokalen Königspaar, die Suche nach einem sagenhaften Juwel oder die eingewobene Liebesgeschichte stellen nur den Anlaß für immer neue Verwicklungen dar: Der Wicht kann sich in einen Riesen oder einen Werwolf verwandeln, kämpft mit Drachen, Rittern, dem Abflußreiniger und der Tücke des Objekts: Wen die gelegentlichen logischen Ungereimtheiten aber nicht stören, der kommt hier voll auf seine Kosten! (C. Borgmeier)

Goblins 3

Urkomischer Knobel-Cartoon mit logischen Aussetzern.

GRAFIK	*76%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*72%*
URTEIL	*74%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Coktel Vision

Ein flotter 386er muß sein, die mit Sprachausgabe aufgepeppte CD-Version sollte auch bald herauskommen.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 8,5 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.: unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Das neue Diskettenmagazin

Der Spiele-Klassiker zum unglaublichen Preis

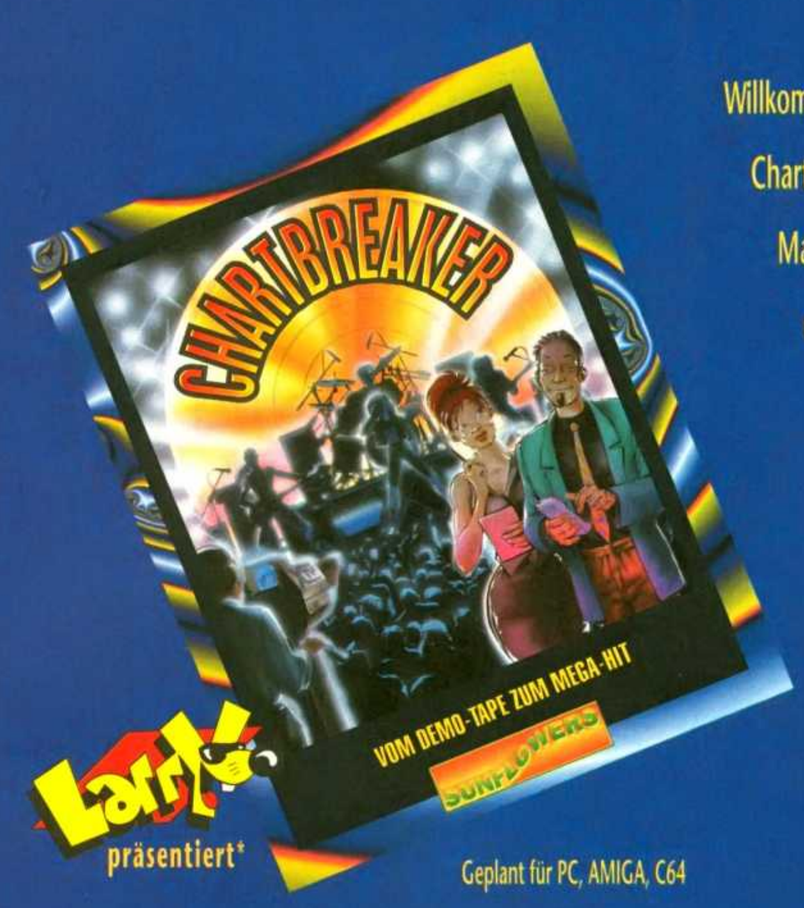


Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Europa, 1938. Die Bundeslade war nur ein Vorgeschmack auf Indys neues Abenteuer: Die Suche nach dem mächtigsten und wertvollsten Gegenstand unserer Welt – dem heiligen Gral. Böse Buben gibt es mehr als genug: Schläger, Söldner, Spione und Verräter; nicht zu vergessen die Kampfflugzeuge und die tödlichen Fallen des Gralstempels. Meistern Sie als Indiana Jones all die gefährlichen Situationen und finden Sie den heiligen Gral, bevor er in falsche Hände gerät!

Die PC-SPIELE-DISC 1 gibt´s ab **16.12.93** im Zeitschriftenhandel.

CHARTBREAKER



Geplant für PC, AMIGA, C64

Willkommen im Musik-Business!
Chartbreaker macht Dich zum
Manager einer Newcomer-Band,
der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst.
Du checkst TV-Interviews, verhandelst
Plattenverträge und Live-Konzerte!
Die ganz neue Verbindung aus inter-
aktivem Adventure und Wirtschafts-
simulation. Absolute Top-Grafik, hit-
verdächtige Original-Musik, über 40
verschiedene Schauplätze - viele
Stunden Spielspaß!



(* Larry´s neueste Scheibe!)

- *Mega-Schrille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Über 40 Handlungsorte!*
- *Aufwendigste Irrsinns-Grafik!*
- *Hitverdächtige Original-Musik!*

Entwickelt mit den Profis von SONY MUSIC!



Deine künftigen Stars!



...kein leichter Verhandlungspartner!



Erst mal heißt´s üben, üben, üben...

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO



Vier neue Schach

Der große Raymond Chandler sagte mal: „Schach ist die größte Verschwendung menschlicher Intelligenz außerhalb einer Werbeagentur". Hier zeigen sich vier digitale Großmeister von der verschwenderischen Seite!



Mephisto Genius 2.0

Wer ein bißchen was von Schach versteht, der kennt auch die Firma Hegener und Glaser bzw. ihre „Mephisto"-Schachcomputer – schließlich schlagen die Geräte auch schon Leute wie Kasparov oder Hübner. Jetzt hat Richard Lang seine Power-Routinen für den PC umgesetzt: Das Programm bringt als Referenzen atemberaubende 2.600 ELO-Punkte und den Gewinn der offiziellen Schachcomputer-WM 1993 mit! Die Ausstattung mit der einzigartigen Bauernstruktur-Bibliothek, über 100 Spielstilen, einer erweiterbaren Eröffnungsbibliothek und einem Stellungseditor ist ebenfalls vom Feinsten; selbstverständlich lassen sich die Partien auch kommentieren, abspeichern und ausdrucken, so wie überhaupt alle gängigen Features vorhanden sind.

Bei der Präsentation muß man sich dagegen mit ein paar Piepsern und einem kargen 2D-Brett abfinden, dessen einziger Vorzug in seiner Übersichtlichkeit besteht. Die Steuerung via Maus/Keyboard und Pulldownmenüs klappt allerdings reibungslos, und für die Profis unter den Profis sind bereits allerlei (Eröffnungs-) Ergänzungsdisks in Vorbereitung.



Mephisto Gideon

Der Gideon wurde von Ed Schröder (von ihm stammen die Schachcomputer-Weltmeister 1991/92) speziell für 286er programmiert und bringt es daher auf rund 60 ELO-Punkte weniger als sein großer Bruder Genius. Neben dem normalen gibt's hier alternativ auch nur einen besonders aggressiven Spielstil, dazu ein einstellbares Handicap, einen Stellungseditor sowie die üblichen Kommentar- und Druckoptionen.

Der äußere Schein ist sogar noch dürftiger als beim Genius, außerdem fehlen die anwählbaren Eröffnungssysteme. Über die Maus-/Tastatursteuerung kann man jedoch auch hier nicht meckern, und die immer noch hervorragende Spielstärke dürfte in den allermeisten Fällen völlig ausreichen.

Mephisto Genius 2.0
Mephisto Gideon

Der digitale Schachweltmeister und sein kleiner Bruder.

	Genius 2.0	Gideon
GRAFIK	9%	7%
SOUND	3%	3%
STEUERUNG	80%	77%
MOTIVATION	92%	75%
URTEIL	83%	70%

Variabel
Preis: je ca. 199,- DM
Hersteller: Hegener & Glaser

Der Genius braucht einen 386er, für den Gideon tut's ein 286er.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 1 MB/0,3 MB	Roland
RAM: 1 MB/640 KB	Joystick
Zus.: unt./—	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

The Chessmaster 4000 Turbo

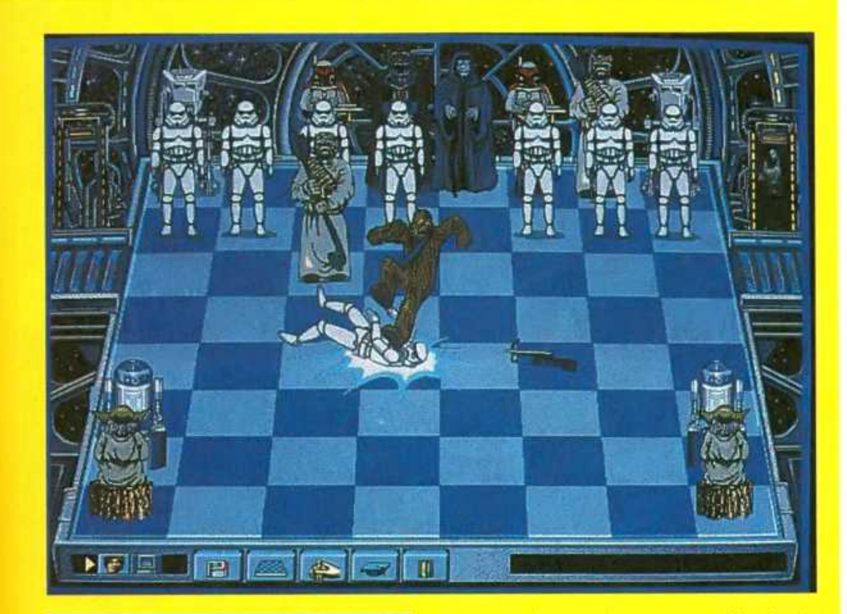


Die bekannte „Chessmaster"-Serie von Software Toolworks wurde nun um ein optisch imposantes Programm erweitert. Elf Figurensets und ebenso viele 2D- bzw. 3D-Bretter mit stufenlos änderbarem Blickwinkel, 500 Meisterpartien, ein Tutorial, die Modemfähigkeit und vierzig Spielstile sind im Angebot; darüber hinaus darf man sich einen Digi-Gegner mit allen „persönlichen" Details (Angriffslust, Materialgier etc.) nach Maß schneidern.

Hier wird man grafisch und akustisch so bedient, wie man es von einem Computerspiel heute eigentlich gewohnt ist, die Steuerung per Maus und Pulldownmenüs geht ebenfalls voll in Ordnung. Die gegenüber dem Vorgänger „Chessmaster 3000" nur leicht verbesserte Spielstärke erreicht trotz der (zweifelhaften) Angabe in der Anleitung allerdings nicht ganz das Niveau der Mephisto-Kollegen, dürfte für Otto Normalspieler aber dennoch genügen.



rogramme



Star Wars Chess

Wer lächerliche 40 MB auf seiner Festplatte übrig hat, kann schließlich auch die Helden und Schurken aus dem Krieg der Sterne auf einem 3D-Brett im Stil von „Battle Chess 4000" kämpfen lassen. Vom originalen Sound bis zu den Animationen der Figuren erinnert dabei alles an den Kultfilm, die Fans werden sich also kaum einkriegen vor Wiedersehensfreude – zunächst...

Doch irgendwann stellt halt auch Luke Skywalker persönlich fest, daß die Spielstärke erbärmlich ist, es außer einem Stellungseditor praktisch keine Optionen,aber dafür jede Menge Programmfehler und eine hoffnungslos mißratene Maussteuerung gibt. Zudem erweist sich die schicke Optik als ausgesprochen unübersichtlich, und die animierten Actionszenen laufen quasi in Zeitlupe ab. Wenn schon Grafikschach, dann lieber „Battle Chess 4000"! (md)

The Chessmaster 4000 Turbo

Optisch aufpolierte Fortsetzung der bekannten Schachserie.

GRAFIK	*80%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*75%*
URTEIL	*77%*

Variabel
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Software Toolworks

Ein 486er mit Nager ist Pflicht, es gibt eine spezielle „Windows"-Version.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 11 MB	Roland
RAM: 4 MB	Joystick
Zus.: 8 MB unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Star Wars Chess

Schwachbrüstiges Animationsschach.

GRAFIK	*64%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*33%*
MOTIVATION	*29%*
URTEIL	*36%*

Variabel
Preis: ca. 129,- DM
Hersteller: Software Toolworks

Ohne 386er mit Maus und DOS 5.0 bleibt man auf der Erde.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 40 MB	Roland
RAM: 1 MB	Joystick
Zus.: 2 MB unt.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Sid and Al's Incredible Toons



Jetzt hilft nur ein Geistesblitz...

Mit „The Incredible Machine" eroberte Jeff Tunnell von Dynamix alle Knobelherzen im Sturm – nach dem kaum veränderten Nachfolger „The Even More..." schiebt er nun quasi die Comic-Variante dazu nach!

Nach wie vor müssen die jeweils bildschirmgroßen Szenerien durch die am Bildrand postierten Scheren, Zahnräder, Wippen etc. so ergänzt werden, daß die geforderte Kettenreaktion in Gang kommt. Dabei sind diesmal allerdings die Maus Sid und/oder die Katze Al jedesmal mit von der Partie. Konkret hat man sich das beispielsweise so vorzustellen: Zwei gelangweilt auf dem Screen herumgammelnden Elefanten sollen die Rüssel gestopft werden, wie stellt man das an? Nun, zunächst wird Sid an einer geeigneten Stelle plaziert und dann mittels Käse in die gewünschte Richtung gelockt – damit die Dickhäuter in panischer Angst vor dem Nager in die nächste Ecke laufen, wo sie die herumliegende Erdnuß einsaugen. Tja, und schon ist der Weg frei in den nächsten der insgesamt 100 immer schwieriger werdenden Levels.

Außer den altbekannten Tools der Vorgänger kommen über 40 neue und noch haarsträubendere Gerätschaften wie Klaviere, Hühner oder Kaugummis zum Einsatz. Auf der Strecke geblieben sind dagegen die optionale Veränderung der Schwerkraft und das Zeitlimit. Vermißt werden diese Features aber kaum, zumal neben der gelungenen Maussteuerung, einem Leveleditor und den 30 wählbaren Begleitmelodien eine verschönerte, wenn auch nur spärlich animierte Comicgrafik für Kurzweil sorgt. Fazit: Das hat er wieder mal gut hingekriegt, der alte Jeff! (md)

Sid and Al's Incredible Toons

Noch mehr Irrsinn mit Methode für abgedrehte Maschinisten.

GRAFIK	*56%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*81%*
URTEIL	*77%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Dynamix

Benötigt wird ein 386er mit DOS 5.0 und Maus, eine Katze braucht's nicht.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: HD 3,5 MB	Roland
RAM: 2 MB	Joystick
Zus.: 740 KB EMS erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung





CyberRace

Mit dem Gruseladventure „Dark Seed" machte sich das US-Label Cyberdreams einen guten Namen unter Fans aufwendiger Grafikspektakel – mit dieser futuristischen Rennsimulation macht es dem guten Namen nun Ehre!



Lange herrschte Krieg zwischen der Erde und dem Kaladanischen Imperium, wobei nicht nur ein paar Raumschiffe, sondern versehentlich auch gleich eine mittelgroße Sonne zerlegt wurden. Seit das Gestirn nun als Schwarzes Loch allerlei Überraschungen von benachbarten Paralleluniversen ausspuckt, ist Krieg verpönt, statt dessen werden Streitigkeiten jetzt beim CyberRace ausgetragen. Da die Ausfallrate bei diesen ruppigen Gleiterrennen aber extrem hoch ist, findet die Erdenregierung für die anlaufende Saison keine Freiwilligen – also wird kurzerhand der Abenteurer Clay Shaw zum Elitepiloten ernannt. Als kleine Motivationsspritze entführt man noch seine Freundin Alyssia und stellt ihm ein Wiedersehen gegen Siege in Aussicht…

Und das sind schöne Aussichten für den armen Clay: Beim CyberRace ist alles erlaubt, was zum Sieg führt! Deshalb darf und sollte man als erstes im Waffenshop vorbeischauen, um sich Laser, Minen und Pulsar-Werfer für seinen Gleiter zu besorgen; auch schützende Panzerungen und Energieschilde können nicht schaden. Für exotischere Ballermänner sind dubiose Aliens in der nahegelegenen Space-Bar zuständig, gegen harte Credits (sprich: Sieg- und Abschußprämien) gibt's hier auch nützliche Informationen, Wettscheine und sogar einen Saboteur, der sich auf die Konkurrenz ansetzen läßt. Für solche animierten Zwischensequenzen wurden teilweise Schauspieler verpflichtet und nachträglich digitalisiert, entsprechend beeindruckend ist der optische Effekt ausgefallen. Die hier geführten Gespräche laufen zwar weitgehend automatisch ab, doch beeinflussen die Ergebnisse durchaus den Spielverlauf – immerhin entscheidet die spätere Plazierung im Rennen über Alyssias Wohlergehen!



Die Raserei selbst präsentiert sich als solide Mischung aus Bitmap-Objekten und der Voxel-Technik, die bereits bei „Comanche" für Realismus sorgte: Ob Wüste, Eislandschaft, Vulkan oder karges Grasplateau, stets sind zerklüftete Schluchten und sanfte Hügel in feinstem 3D zu bewundern. Wie gewöhnlich kommt diese Grafikpower aber erst mit einem schnellen Rechner so richtig in Fahrt, ansonsten muß man sich eben mit weniger Details behelfen bzw. mit Geruckel leben. Die Steuerung über Tastatur oder Joystick geht in Ordnung, der Sound hingegen klingt vergleichsweise etwas dürftig. Fazit: CyberRace ist eine durchaus amüsante SF-Hatz durch genial schöne Landschaftsgrafik – daß die Motivation bei einem solchen Spiel nun mal nicht endlos vorhält, liegt wohl in der Natur der Sache. (rf)





CyberRace

Sehenswerte Gleiterjagd für den kleinen Rennspaß zwischendurch.

GRAFIK	*86%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*66%*
URTEIL	**72%**

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Cyberdreams

Gestartet wird ab einem 386er, doch ist ein schnellerer Gleiter, äh, PC, sicher nicht verkehrt.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 25 MB	Roland
RAM: 4 MB	Joystick
Zus.:	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	(L P) -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(L P) -
Europe Ablaze	- - A
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	- P -
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Goldregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	L - -
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Marteville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lost in Time Teil 1 und 2	(L P) -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 5	L P -
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge das	L P -
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	(L P) -
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Br.	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima Underworld 1	L P -
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,-DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

UNSER NEUJAHRS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!

1	2	3
PRIVATEER	**MANIAC MANSION 2**	**PIRATES GOLD**
PC dA 99.95	PC dV 99.95	PC dA 109.95

die weiteren Plätze

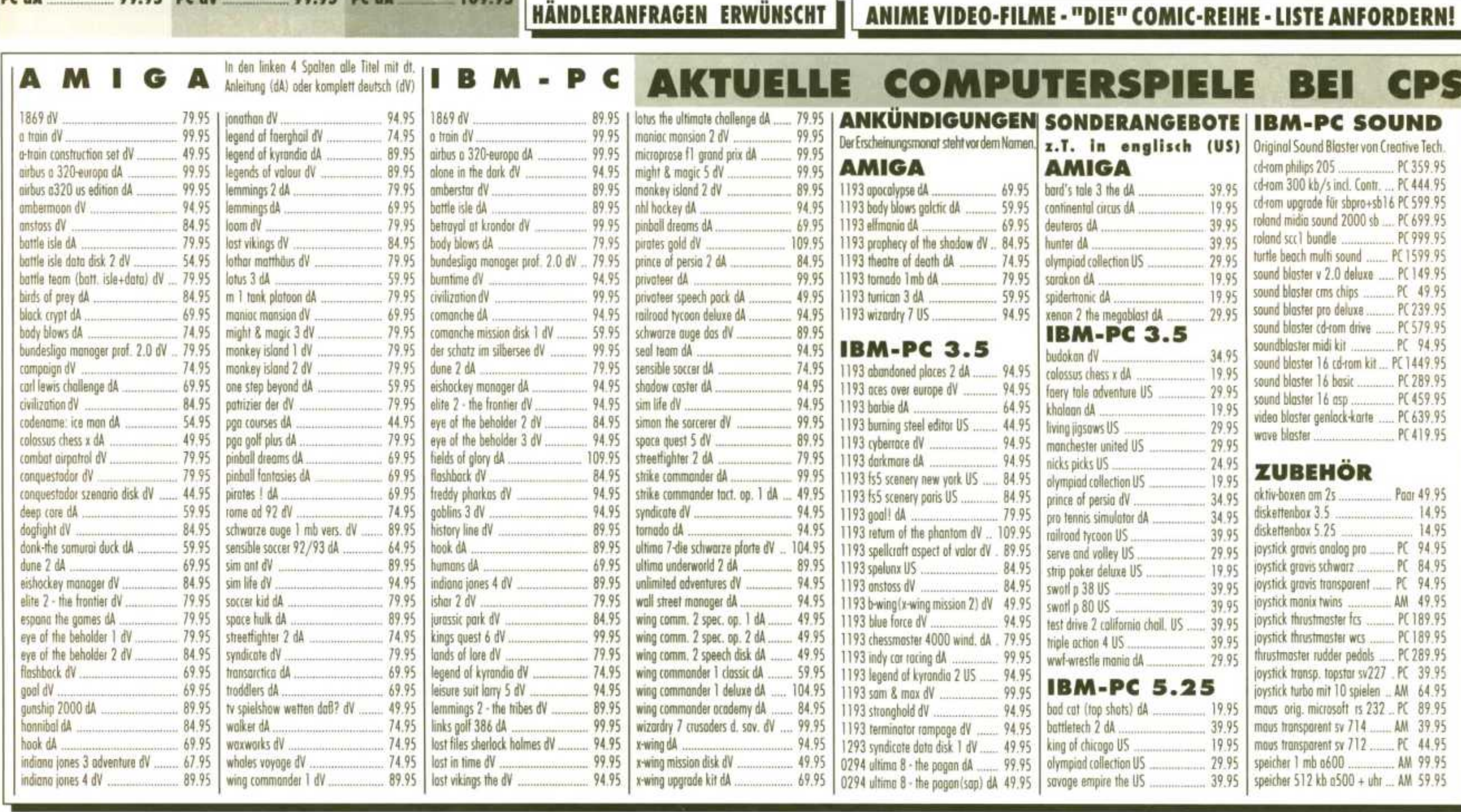
		AMIGA	IBM-PC
4.	ELITE 2 - THE FRONTIER dV	79.95	94.95
5.	EYE OF THE BEHOLDER 3 dV	-------	94.95
6.	SYNDICATE dV	79.95	94.95
7.	X-WING dA	-------	94.95
8.	RAILROAD TYCOON DELUXE dA	-------	94.95
9.	LOST IN TIME dV	-------	99.95
10.	JURASSIC PARK dV	-------	84.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!



AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
1869 dV	79.95
a train dV	99.95
a-train construction set dV	49.95
airbus a 320-europa dA	99.95
airbus a320 us edition dA	99.95
ambermoon dV	94.95
anstoss dV	84.95
battle isle dA	79.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
birds of prey dA	84.95
black crypt dA	69.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
campaign dV	74.95
carl lewis challenge dA	69.95
civilization dV	84.95
codename: ice man dA	54.95
colossus chess x dA	49.95
combat airpatrol dV	79.95
conquestador dV	79.95
conquestador szenario disk dV	44.95
deep core dA	59.95
dogfight dV	84.95
donk-the samurai duck dA	59.95
dune 2 dA	69.95
eishockey manager dV	84.95
elite 2 - the frontier dV	79.95
espana the games dA	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
flashback dV	69.95
goal dV	69.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	84.95
hook dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
jonathan dV	94.95
legend of faerghail dV	74.95
legend of kyrandia dA	89.95
legends of valour dV	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	69.95
loom dV	79.95
lost vikings dV	84.95
lothar matthäus dV	79.95
lotus 3 dA	59.95
m 1 tank platoon dA	79.95
maniac mansion dV	69.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
one step beyond dA	59.95
patrizier der dV	79.95
pga courses dA	44.95
pga golf plus dA	79.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
sim ant dV	89.95
sim life dV	94.95
soccer kid dA	79.95
space hulk dA	89.95
streetfighter 2 dA	74.95
syndicate dV	79.95
transarctica dA	69.95
troddlers dA	69.95
tv spielshow wetten daß? dV	49.95
walker dA	74.95
waxworks dV	74.95
whales voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95

IBM - PC

Titel	Preis
1869 dV	89.95
a train dV	99.95
airbus a 320-europa dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
amberstar dV	89.95
battle isle dA	89.95
betrayal at krondor dV	99.95
body blows dA	79.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burntime dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
der schatz im silbersee dV	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
elite 2 - the frontier dV	94.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
eye of the beholder 3 dV	94.95
fields of glory dA	109.95
flashback dV	84.95
freddy pharkas dV	94.95
goblins 3 dV	94.95
history line dV	89.95
hook dA	89.95
humans dA	69.95
indiana jones 4 dV	89.95
ishar 2 dV	79.95
jurassic park dV	84.95
kings quest 6 dV	99.95
lands of lore dV	79.95
legend of kyrandia dV	74.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost in time dV	99.95
lost vikings the dV	94.95
lotus the ultimate challenge dA	79.95
maniac mansion 2 dV	99.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might & magic 5 dV	99.95
monkey island 2 dV	89.95
nhl hockey dA	94.95
pinball dreams dA	69.95
pirates gold dV	109.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer dA	99.95
privateer speech pack dA	49.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
schwarze auge das dV	89.95
seal team dA	94.95
sensible soccer dA	74.95
shadow caster dA	94.95
sim life dV	94.95
simon the sorcerer dV	99.95
space quest 5 dV	89.95
streetfighter 2 dA	79.95
strike commander dA	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95
syndicate dV	94.95
tornado dA	94.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima underworld 2 dA	89.95
unlimited adventures dV	94.95
wall street manager dA	94.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 spec. op. 2 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander academy dA	84.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
x-wing dA	94.95
x-wing mission disk dV	49.95
x-wing upgrade kit dA	69.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

Titel	Preis
1193 apocalypse dA	69.95
1193 body blows galctic dA	59.95
1193 elfmania dA	69.95
1193 prophecy of the shadow dV	84.95
1193 theatre of death dA	74.95
1193 tornado 1mb dA	79.95
1193 turrican 3 dA	59.95
1193 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
1193 abandoned places 2 dA	94.95
1193 aces over europe dV	94.95
1193 barbie dA	64.95
1193 burning steel editor US	44.95
1193 cyberrace dV	94.95
1193 darkmare dA	94.95
1193 fs5 scenery new york US	84.95
1193 fs5 scenery paris US	84.95
1193 goal! dA	79.95
1193 return of the phantom dV	109.95
1193 spellcraft aspect of valor dV	89.95
1193 spelunx US	84.95
1193 anstoss dV	84.95
1193 b-wing (x-wing mission 2) dV	49.95
1193 blue force dV	94.95
1193 chessmaster 4000 wind. dA	79.95
1193 indy car racing dA	99.95
1193 legend of kyrandia 2 US	94.95
1193 sam & max dV	99.95
1193 stronghold dV	94.95
1193 terminator rampage dV	94.95
1293 syndicate data disk 1 dV	49.95
0294 ultima 8 - the pagan dA	99.95
0294 ultima 8 - the pagan(sap) dA	49.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
bard's tale 3 the dA	39.95
continental circus dA	19.95
deuteros dA	39.95
hunter dA	39.95
olympiad collection US	29.95
sarakon dA	19.95
spidertronic dA	19.95
xenon 2 the megablast dA	29.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
budokan dV	34.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
khalaan dA	19.95
living jigsaws US	29.95
manchester united US	29.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	19.95
prince of persia dV	34.95
pro tennis simulator dA	34.95
railroad tycoon US	39.95
serve and volley US	29.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
test drive 2 california chall. US	39.95
triple action 4 US	39.95
wwf-wrestle mania dA	29.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
bad cat (top shots) dA	19.95
battletech 2 dA	39.95
king of chicago US	19.95
olympiad collection US	29.95
savage empire the US	39.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

Artikel	Preis
cd-rom philips 205	PC 359.95
cd-rom 300 kb/s incl. Contr.	PC 444.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC 599.95
roland midia sound 2000 sb	PC 699.95
roland scc1 bundle	PC 999.95
turtle beach multi sound	PC 1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 149.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 239.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 basic	PC 289.95
sound blaster 16 asp	PC 459.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 419.95

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
aktiv-boxen am 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick gravis analog pro	PC 94.95
joystick gravis schwarz	PC 84.95
joystick gravis transparent	PC 94.95
joystick manix twins	AM 49.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. topstar sv227	PC 39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM 64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC 89.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 1 mb a600	AM 99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM 59.95



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ..... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ..... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
..... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp ..... □ **Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)**

AUFTRAGGEBER

Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

PJ ..... 02/94.

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

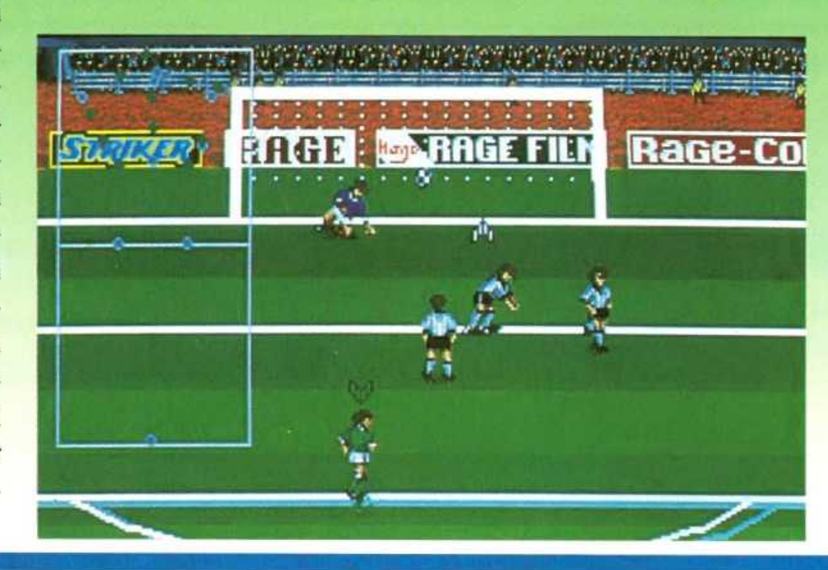
STRIKER

Auf den diversen Konsolen wird dieses Fußballgame unter verschiedenen Namen gehandelt, dort erhielt es auch völlig zu Recht Jubelkritiken – für die PC-Umsetzung wird das Rage-Team jedoch einige Pfiffe ernten...

Das Optionsangebot geht noch voll in Ordnung: Bis zu zwei Bildschirm-Sportler können sich auf drei Modi (Pokalwettbewerb, Liga, Freundschaftsspiel) stürzen und die 64 Teams nach Belieben editieren. Außerdem darf man an Windstärke, Spieldauer, Platzbeschaffenheit und in engen Grenzen auch der Betrachtungsperspektive feilen. Dazu gibt's Elfmetertraining, Auswechselspieler und die Wahl zwischen einem per Rechner oder von Menschenhand gesteuerten Torwart.

Der Ärger beginnt, sobald man am leicht schräg von der Seite gezeigten Rasen gelandet ist. Gut, ein abschaltbarer „Radarscreen" bringt Übersicht, und solange bloß gedribbelt und gegrätscht wird, ist die Ballkontrolle auch famos – aber wehe, wenn ein anderer Kicker übernommen werden soll! Dazu muß der (wie seine Kollegen mäßig animierte) Ledertreter nämlich meist erst ganz aus dem Bild manövriert werden, was letztlich zu einem variationsarmen Augen-zu-und-durch-Gekicke führt. Daß man dem Ball einen Effet verpassen und ihn bei Einwürfen etc. durch eine gestrichelte Linie genau plazieren kann, rettet die Motivation dann natürlich auch nicht mehr.

Wer noch mehr Gründe braucht, um Striker zugunsten von „Sensible Soccer" oder „Lothar Matthäus" zu bestreiken, bitte sehr: Die Grafik scrollt zwar soft nach oben und unten, es mangelt ihr aber an Details; die Soundkulisse ist mies und die Stick-/Tastatursteuerung bestenfalls durchwachsen. (md)



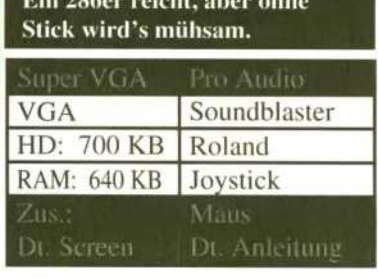


Striker

Fußball aus der digitalen Bezirksliga.

GRAFIK	*54%*
SOUND	*36%*
STEUERUNG	*59%*
MOTIVATION	*46%*
URTEIL	*49%*

Variabel
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Rage Software



Ein 286er reicht, aber ohne Stick wird's mühsam.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 700 KB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.:	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



SPEED RACER

Seit über 20 Jahren kann man die Zeichentrickabenteuer des Titelhelden auf amerikanischen TV-Screens bestaunen. Auch bei uns rast er neuerdings wieder durchs Privatfernsehen – und über die PC-Mattscheibe.

Leider erweisen sich der Rennfahrer-Veteran und sein mit Sprungfedern und Turbosprit ausgestattetes Superauto Mach 5 am Computer sehr schnell als lahme Heuler. Sechs Kurse werden angeboten, wobei man immer unter den ersten drei landen muß, falls Wert auf die Siegprämie gelegt wird. Man kann die Asphaltpisten allein oder im Splitscreen-Duett unsicher machen, via (Null-) Modem ist auch ein vollformatiger Zwei-Piloten-Betrieb möglich.

Mit dem eingefahrenen Bargeld dürfen dann dem Wägelchen bessere Reifen, Nachbrenner, eine dickere Panzerung, Raketen, Minen und einiges mehr spendiert werden. Der entscheidende Nachteil des gut ausgestatteten „Lotus"-Klons ist sein schlappes Gameplay: Die verschiedenen Landschaften sind ja noch recht nett anzusehen, aber die Boliden selbst sind dafür viel zu klobig geraten. Die Lust auf Überholmanöver wird dadurch bereits im Keim erstickt, die ruckeligen Bewegungen und die fehlende Übersicht am Screen tun ein übriges, um einen vielleicht kurzfristig aufkommenden Spielspaß sofort wieder abzuwürgen. Dabei wäre die Soundkulisse ganz nett, und das Zeichentrick-Intro kann sich genauso sehen lassen, wie sich die (in einer limitierten Auflage) beigelegte Audio-CD hören lassen kann.

Tja, seinerzeit wurde die Serie mal wegen zuviel Brutalität von deutschen Bildschirmen verbannt – die Umsetzung der „Test Drive"-Macher von Accolade verbannt man jetzt wegen zuviel Langeweile! (rf)



Speed Racer

Autorennen der rasant langweiligen Sorte.

GRAFIK	*64%*
SOUND	*66%*
STEUERUNG	*51%*
MOTIVATION	*32%*
URTEIL	*39%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Accolade

Ab einem 386er mit 3 MB RAM senkt sich die Startflagge.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 7 MB	Roland
RAM: 3 MB	Joystick
Zus.: 2 MB EMS erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung





























Artnr: 25793 DM 83,85
Artnr: 27923 DM 83,85
Artnr: 30173 DM 83,85
Artnr: 26893 DM 89,85
Artnr: 25023 DM 83,85
Artnr: 25803 DM 83,85
Artnr: 26913 DM 55,85
Artnr: 25693 DM 55,85
Artnr: 28043 DM 83,85
Artnr: 26973 DM 83,85
Artnr: 29043 DM 55,85
Artnr: 25813 DM 89,85

A3 bestellen unter 089-32909980

ArtNr.	Titel		Preis
28013	3D Construction Kit 2.0	a	119,85
26013	A-Train	d	89,85
29413	A-Train Construction Set	d	41,85
26053	Aces Of The Pacific	a	69,85
28813	Aces Over Europe	d	83,85
30083	Air Combat Classics (3er-Pack)	e	83,85
26113	Air Commander	a	57,85
26163	Airbus A320 Edition Europa	a	69,85
26893	Airbus A320 Edition USA	a	89,85
27133	Alien Breed	a	55,85
28273	Alien Breed 2	a	55,85
26183	Alone In The Dark	d	89,85
25193	Ambush At Sorinor	a	89,85
27203	Anstoss	d	69,85
26273	Archer McLean's Pool Billard	a	62,85
30253	Archon Ultra	d	83,85
26333	B-17 Flying Fortress	a	89,85
28333	Ballistic Diplomacy	d	49,85
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	73,85
26403	Bat 2	d	83,85
25573	Battle Isle Data Disk 2	a	49,85
29923	Battlechess 4000 SVGA	a	69,85
26233	Betrayal At Krondor	d	83,85
34053	Big Sea	a	69,85
25663	Body Blows	a	55,85
26543	Bug Bomber	a	62,85
26553	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	69,85
26563	Burning Steel	d	83,85
27913	Burning Steel: Amerika im Atla.	d	39,85
28003	Burning Steel: Superschiffe iA	d	39,85
25223	Burntime	d	83,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a	89,85
25233	Caesar's Palace	a	55,85
26593	Campaign	d	83,85
26613	Car & Driver	a	73,85
26663	Castles 2	a	69,85
25253	Chessmaster 3000	e	62,85
30273	Christoph Kolumbus	d	83,85
26743	Chuck Yeager's Air Combat	d	69,85
26753	Civilization	d	89,85
26073	Clash Of Steel	e	73,85
26763	Comanche	d	89,85
27053	Comanche Mission Disk 1	d	49,85
27343	Combat Classics 2 (3er-Samml.)	d	69,85
26843	Creepers	a	83,85
26883	Curse Of Enchantia	a	69,85
25823	CyberRace	d	83,85
26973	Dark Queen Of Krynn	d	83,85
30093	Dark Sun - Shattered Lands	e	69,85
30283	Darklands	d	83,85
27013	Das Schwarze Auge	d	83,85
27023	Daughter Of Serpents	d	73,85
28183	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	89,85
27063	Der Patrizier	d	83,85
30303	Der Schatz im Silbersee	d	89,85
25023	Die Schöne und das Biest	d	83,85
28473	Die Siedler	d	83,85
25813	Dogfight	a	89,85
30103	Dracula	a	83,85
27143	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	62,85
27153	Dungeon Master	d	69,85
27173	Dynablaster	a	69,85
25323	Eight Ball Deluxe	a	69,85
25803	Eishockey Manager	d	83,85
30063	Elite 2 - Frontier	d	69,85
27223	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	d	49,85
25593	Empire Deluxe	e	83,85
29983	Erben des Throns	d	73,85
25963	Eric The Unready	e	62,85
27303	Eye Of The Beholder 2	d	83,85
27633	Eye Of The Beholder 3	d	83,85
27313	F-117A Nighthawk 2.0	a	89,85
27333	F-15 Strike Eagle 3	a	89,85
27353	Falcon 3.0	a	89,85
27363	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a	55,85
27043	Falcon 3.0 Mission MIG-29	a	55,85
25583	Fallen Empire	d	89,85
30313	Fantasy Empires	e	69,85
28083	Fields Of Glory	d	89,85
27403	Fire And Ice	a	55,85
27413	First Samurai	a	62,85
28513	Flashback	d	69,85

ArtNr.	Titel		Preis
25263	Football Manager 3	d	83,85
27263	Forgotten Castle	d	83,85
27433	Formula One Grand Prix	a	89,85
25563	Freddy Pharkas	d	69,85
27443	Front Page Sports Football	e	69,85
28923	Gateway 2: The Homeworld	e	62,85
28063	Goal!	d	62,85
27483	Gobliiins 1	d	62,85
27493	Gobliiins 2	d	89,85
34123	Gobliiins 3	d	83,85
27553	Gunship 2000	a	89,85
27563	Gunship 2000 Scenario Disk	a	55,85
25793	Hannibal	d	83,85
26103	Hattrick!	d	83,85
25273	High Command	e	83,85
27693	History Line 1914-1918	d	69,85
27753	Inca	d	89,85
27763	Incredible Machine	a	69,85
27783	Indiana Jones 4	d	89,85
30243	Indy Car Racing	d	62,85
27803	Ishar - Legend Of The Fortress	d	69,85
28523	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	62,85
27883	Island Of Dr. Brain	e	62,85
25783	Jonathan	d	83,85
25773	Jordan In Flight	a	73,85
26203	Jurassic Park	a	69,85
30113	Kasparov's Gambit	a	83,85
27863	KGB	d	62,85
27923	King's Quest 6	d	83,85
30323	Kingmaker	d	69,85
30333	Krusty's Fun House (Simpsons)	a	55,85
25043	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	62,85
27943	Laura Bow 2 - Dagger Of Amon Ra	d	69,85
27983	Legend Of Kyrandia	d	64,85
30343	Leisure Suit Larry 6	d	83,85
28033	Lemmings 1	a	55,85
28043	Lemmings 2 - The Tribes	a	83,85
28103	Links	a	34,85
28113	Links 386 Pro	a	89,85
	Links diverse Courses, je	e	41,85
28143	Locomotion	d	62,85
30353	Lollypop	a	73,85
28153	Lord Of The Rings 1	a	69,85
30363	Lords Of Power (4er-Sammlung)	a	83,85
30003	Lost In Time	d	89,85
26143	Lost Secrets Of The Rainforest	e	62,85
26033	Lothar Matthäus Fußball	d	69,85
28173	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	62,85
26263	Mad News	d	83,85
28213	Mad TV	d	83,85
29933	Mario Teaches Typing	d	62,85
25283	Mario wird vermisst	d	73,85
25753	McDonald Land	a	49,85
28303	Mega Lo Mania	a	73,85
28393	Might & Magic 3	d	83,85
28413	Might & Magic 4	d	83,85
28203	Might & Magic 5	d	89,85
28433	Monkey Island 1	d	83,85
28443	Monkey Island 2	d	83,85
27503	Monopoly	d	73,85
27283	Mortal Kombat	a	62,85
25333	Napoleonics	a	83,85
27073	NFL Coaches Club Football	a	83,85
28223	NHL Hockey	a	83,85
28483	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85
28403	On The Road	d	62,85
27573	One Step Beyond	a	49,85
26443	Pacific Strike	a	89,85
30293	Pacific Strike Speech Pack	a	39,85
28533	Patriot	a	83,85
27293	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	55,85
28553	Perfect General Data Disk	a	49,85
28583	PGA Tour Golf Plus	a	69,85
28593	Pinball Dreams	a	62,85
25113	Pirates Gold	d	89,85
28613	Pirates!	a	31,85
34093	Pizza Connection	d	83,85
28633	Planet's Edge	d	83,85
28643	Police Quest 3	d	69,85
29133	Populous 1 & Sim City	a	69,85
28683	Populous 2	d	73,85
25063	Prince Of Persia 2	a	69,85

ArtNr.	Titel		Preis
26503	Privateer	a	89,85
30013	Privateer Speech Pack	a	39,85
28753	Prophecy Of The Shadow	d	83,85
28253	Protostar	d	73,85
28803	Quest For Glory 3	d	69,85
26583	Railroad Tycoon Deluxe	a	83,85
28843	Rampart	a	62,85
26023	Red Baron + Mission Disk 1	d	83,85
25123	Return Of The Phantom	d	89,85
30073	Return To Zork	a	83,85
26783	Robin Hood - Conquest Of The L.	d	69,85
25133	Robocod - James Pond 2	a	62,85
30373	Sam & Max	e	73,85
30143	Seal Team	a	83,85
29043	Sensible Soccer 92/93	a	55,85
27083	Seven Cities Of Gold	e	63,85
27093	Shadow Caster	a	83,85
25943	Shadow Of The Comet	d	89,85
29073	Sherlock Holmes	d	83,85
29093	Siege	e	62,85
29103	Silent Service 2	a	76,85
34103	Silverball	a	55,85
29123	Sim Ant	d	83,85
25003	Sim City Deluxe	a	83,85
30023	Sim Farm	e	73,85
29183	Sim Life	d	89,85
30053	Simon The Sorcerer	d	89,85
28263	Skat '92	d	62,85
25723	Space Hulk	a	83,85
25303	Space Legends (3er-Sammlung)	a	73,85
29223	Space Quest 4	d	69,85
29233	Space Quest 5	d	69,85
27513	Spaceward Ho! f. DOS	d	83,85
25933	Spaceward Ho! f. Windows	d	83,85
29253	Special Forces	a	89,85
30383	Speed Racer	a	69,85
29263	Spellcasting 301: Spring Break	e	62,85
29283	Spelljammer	e	69,85
30153	Spelljammer - Pirates Of ...	d	83,85
25143	Spelunx	e	69,85
29303	Star Control 2	a	69,85
29323	Star Trek	d	83,85
27103	Starlord	a	89,85
29353	Steel Empire	a	69,85
29993	Steigenberger Hotelmanager	d	55,85
29383	Street Fighter 2	a	62,85
29393	Strike Commander	a	89,85
25703	Strike Commander Speech Pack	a	39,85
27113	Strike Commander Tactical Op. 1	a	39,85
34133	Striker	d	69,85
25353	Stronghold	e	69,85
25983	Stunt Island	d	89,85
30393	Subwar 2050	a	89,85
29423	Summer Challenge	a	62,85
28963	Syndicate	d	83,85
30403	Syndicate Data Disk	d	39,85
30413	T.F.X.	a	89,85
27663	Take A Break - Windows-Pinball	d	62,85
29453	Task Force 1942	a	89,85
26633	Terminator 2029	e	73,85
26733	Terminator 2029: Operat. Scour	e	41,85
30423	The Even More Incred. Machine	d	69,85
29463	The Legacy	a	89,85
25213	The Lost Vikings	d	83,85
34113	The Manager (4er-Sammlung)	d	49,85
30163	The Shadow Of Yserbius	e	69,85
29493	Their Finest Hour	a	69,85
25183	Tornado	a	83,85
25693	Transarctica	d	55,85
25973	Trivial Pursuit Deluxe	d	69,85
29533	Trolls	a	49,85
30433	Turrican 2	a	69,85
25083	Twilight 2000	d	89,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	d	83,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a	83,85
25343	Ultima 7/2: Silver Seed (AddIn)	a	39,85
29573	Ultima 7: Forge Of Virtue	a	41,85
30443	Ultima 8 - Pagan	a	89,85
30453	Ultima 8 - Pagan Speech Pack	a	39,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a	73,85
29593	Ultima Underworld	a	73,85
29603	Ultima Underworld 2	a	73,85

ArtNr.	Titel		Preis
30173	Unlimited Adventures	d	83,85
29623	V For Victory	e	69,85
25913	V For Victory 2 - Velikiye R.	e	69,85
26803	V For Victory 4	e	69,85
27793	Veil Of Darkness	d	83,85
34163	Victory At Sea	e	83,85
26933	Wallstreet Manager	d	83,85
30033	War In Russia	e	83,85
25093	War In The Gulf	d	73,85
25293	Warlords 2	e	83,85
29673	Waxworks	d	62,85
29693	Wayne Gretzky Icehockey 3	e	83,85
25683	Whale's Voyage	d	73,85
25103	Where In Space Is Carmen	e	69,85
29743	Wing C.2 Special Operations 2	a	41,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a	89,85
29773	Wing Commander 2	d	69,85
27653	Wing Commander 2 Spec.Op. 1 & 2	a	45,85
28293	Wing Commander Academy	a	63,85
29783	Winter Challenge	a	62,85
29803	Wizardry 7: Crusaders Of Dark	d	89,85
25203	Worlds Of Legend	e	49,85
25993	WWF European Rampage	a	69,85
29853	X-Wing	a	89,85
30263	X-Wing Mission Disk 2: B-Wing	d	41,85
26913	X-Wing Upgrade + Mission Disk 1	d	55,85
25673	Xenobots	a	73,85
26963	Yo! Joe!	a	62,85
26303	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	83,85
29883	Zool	a	55,85

PC-Spiele auf CD-ROM

ArtNr.	Titel		Preis
26406	BAT 2 - The Coshan Conspiracy	d	83,85
26426	Battle Chess 1 SVGA	a	89,85
28836	Blue Force	a	69,85
26566	Burning Steel	d	89,85
25226	Burntime	d	83,85
34036	CD-ROM Edition 1 (3er-Sammlung)	d	69,85
26536	Chessmaster Pro	a	99,85
25826	CyberRace	d	89,85
27026	Daughter Of Serpents	d	76,85
25016	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	a	89,85
28186	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	89,85
27066	Der Patrizier	d	89,85
27196	Eco Quest	e	83,85
25966	Eric The Unready	e	62,85
27636	Eye of the Beholder 3	e	69,85
26736	Eye Of The Beholder Trilogy	d	89,85
25036	Fatty Bear	e	69,85
25566	Freddy Pharkas	a	83,85
27496	Gobliiins 2	a	89,85
27536	Golden 7 (7er-Sammlung)	d	89,85
25796	Hannibal & 200 Shareware-Games	d	62,85
27696	History Line 1914-1918	d	62,85
27756	Inca	d	118,85
27786	Indiana Jones 4	a	89,85
30466	Iron Helix	a	83,85
26206	Jurassic Park	a	69,85
27906	King's Quest 5	a	83,85
27926	King's Quest 6	a	89,85
30476	Labyrinth Of Time	e	73,85
25046	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	83,85
27946	Laura Bow 2 - Dagger Of Amon Ra	a	89,85
27986	Legend Of Kyrandia	a	83,85
30356	Lollypop	a	69,85
25356	Loom	a	83,85
30006	Lost In Time	d	89,85
34006	Lucas Arts Classic Adventures	d	99,85
34026	Microcosm	a	89,85
28436	Monkey Island 1	d	89,85
25336	Napoleonics	a	83,85
28256	Protostar	a	69,85
30486	Rebel Assault	e	89,85
30076	Return To Zork	a	89,85
25746	Ringworld - Revenge Of The Pat.	e	69,85
29086	Shuttle	a	89,85
29226	Space Quest 4	a	83,85
29396	Strike Commander	a	89,85
26136	The 7th Guest	a	125,85
25186	Tornado	a	89,85
30436	Turrican 2	a	62,85
29606	Ultima Underworld 1 + 2	e	89,85




Artnr: 25593 DM 83,85
Artnr: 26136 DM 125,85
Artnr: 29383 DM 62,85
Artnr: 25723 DM 83,85
Artnr: 28183 DM 89,85
Artnr: 28963 DM 83,85

Gesamtliste mit ca. 1500 Hard- & Softwareprodukten abrufen per Faxabruf: Fax:089-329099-12.-14,-18.

schriftliche Anfragen/Bestellungen an:

A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str.92
D-85748 Garching
Tel.:089-32909980
Fax.:089-32909990

Abholcenter München:
M80,Steinstr.3
Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum vorbehalten,Preisänderungen möglich.
Inland:Lieferung gegen Nachnahme oder Euroscheck.
Versandspesen:
bis 2 Spiele 10,50, ab 3 Spiele 17,-
A/CH/I: nur EC, Preise - 15% + DM 17,-;
e=engl.Version;a=engl.Version mit dt.Anleitung;
d=komplett deutsche Version,
xxxx3 ..PC, xxxx6 ...CD;






Nach ihrem Meisterwerk „X-Wing" haben die Spieldesigner von Lucas Arts die Star Wars-Saga nun weiter versoftet – diesmal exklusiv für das CD-ROM. Und wahrlich, die Leute haben sich mal wieder selbst übertroffen!





Für Kinokenner hält die Hintergrundstory dieses „interaktiven Films" naturgemäß kaum Überraschungen bereit, erzählt wird sie in einem pompösen Intro. Da erfährt man dann, daß das galaktische Imperium und Darth Vader ganz, ganz böse sind, während die Rebellen und Luke Skywalker für Recht und Gesetz im Universum streiten...

15 actiongeladene Missionen hat der Held hier zu überstehen, bis am Ende der berühmte Todesstern zerstört ist – im Gegensatz zur Leinwandvorlage kann er aber sowohl männlich als auch weiblich sein, was einen Unterschied bei den Reaktionen der (englisch faselnden) Gesprächspartner macht. Darüber hinaus darf man sich anfangs einen der drei Schwierigkeitsgrade aussuchen, die sich hinsichtlich der Navigations- und Zielgenauigkeit dieses SF-Flugis, der Flugdauer sowie der Feinddichte unterscheiden. Außerdem steht die Wahl der Steuerungsart an, wobei wir dringend zum Joystick raten, da der Flugbetrieb per Maus keineswegs unproblematisch ist. Der erste Abschnitt dient dann im Grunde nur dazu, sich mit der Steuerung des Raumschiffs vertraut zu machen: Man flitzt durch einen engen und grafisch wunderschönen 3D-Canyon, an dessen Ende ein paar Minen für Schießübungen bereitstehen. Als nächstes kommt ein Asteroidenhagel auf die Cockpitscheibe zugerast, später darf man verschiedene Flugmanöver trainieren, den berüchtigten Walkern auf der Eiswelt Hoth einen feurigen Besuch abstatten, einen riesigen Sternenkreuzer zerstören und sich so allmählich an den Todesstern herankämpfen. Dort muß erst der Verteidigungsgürtel aus Tie-Fightern durchbrochen werden, damit man anschließend auf der tödlichen Oberfläche in einer Grabensequenz Lasertürme und Generatoren beballern kann, bis schließlich ein gut plazierter Torpedo Darth Vaders Domizil den Garaus macht.

Rein spielerisch unterscheidet sich die Weltraumaction nur unwesentlich von „X-Wing"; doch ist hier alles viel perfekter gemacht, speziell was die (fast) filmreife Präsentation angeht. Rebel Assault kann mit erstaunlich animierter 3D-Grafik und vielen eingeschobenen Moviesequenzen aufwarten, die den Handlungsfaden weiterspinnen. Dazu gibt's im ganzen Spiel (jeweils einzeln anwählbare) Musik aus Star Wars, Soundeffekte und Sprachausgabe – die wird allerdings auch dann englisch bleiben, wenn demnächst eine Version mit deutschen Untertiteln erscheint. Am Fazit ändert das freilich wenig: Die Macht war wieder mal mit den Programmierern um den Starregisseur!

(C. Borgmeier)

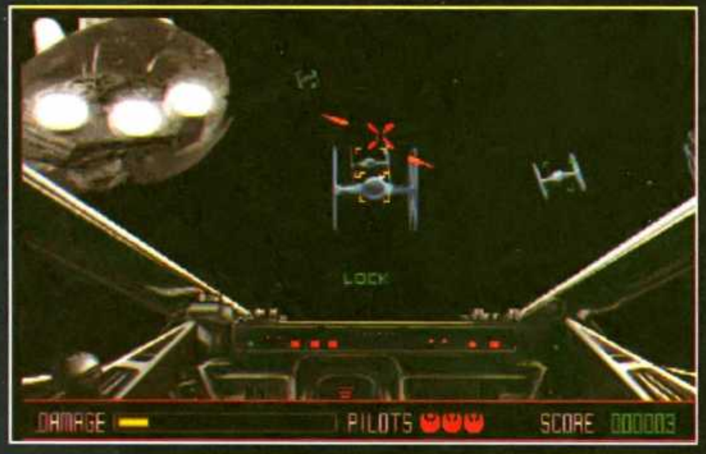














Rebel Assault

Fulminant präsentierter Actionflugsimulator à la „X-Wing" für CD-Piloten.

GRAFIK	92%
SOUND	90%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	88%
URTEIL	87%

Variabel: 3 Stufen
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Lucas Arts

Der 386er und DOS 5.0 sind Pflicht, ein Joystick sei empfohlen.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 200 Byte	Roland
RAM: 4 MB	Joystick
Zus.: 3 MB	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

HIT

AUFSCHWUNG OST

Im ersten digitalen Blütentraum des neuen deutschen Labels Sunflowers schicken uns die (Sonnen-) Blumenkinder in die neuen Bundesländer, um dort die Wirtschaft nach der bewährten „Sim City"-Methode anzukurbeln!

Ja, von der aus der Vogelperspektive dargestellten Grafik über den Piepssound und die gelungene Maus-/Menüsteuerung bis hin zum Spielprinzip erinnert hier so manches an den Städtebauklassiker von Maxis. Trotzdem ist Aufschwung Ost kein simples Plagiat, sondern eine thematisch eigenständige Wirtschafts- und Politsimulation, bei der es um den ökonomischen und gesellschaftlichen Aufbau der ehemaligen DDR geht.

Um dort das Bruttosozialprodukt zu steigern und es so ganz nebenbei auch als Politiker zu Ruhm und Ansehen zu bringen, wählt man zunächst unter sieben Szenarien – eines spiegelt ziemlich genau die historische Situation nach der Wende im Jahre 1989 wider, bei den übrigen stehen volkswirtschaftliche Sonderkrisen wie eine arg hohe Arbeitslosigkeit oder Umweltzerstörung im Vordergrund. Alsdann schlägt man sich mit den bestehenden und nachträglich auftauchenden Finanz-, Beschäftigungs-, Verkehrs-, Umwelt-, Kultur- und tausend anderen Problemen herum...

Soweit die Theorie, die Praxis besteht in erster Linie aus einer großen Landkarte, die man so weit heranzoomen kann, daß sogar die Gebäude in den einzelnen Städten erkennbar werden. Mit Hilfe von politisch wohlüberlegten Mausklicks und zahlreichen (Unter-) Menüs errichtet man nun Bahnverbindungen, Straßen, Sportplätze, Discos, Atomkraftwerke oder Polizeistationen, dreht an der Steuerschraube, importiert nötigenfalls Nahrungsmittel und so weiter und so fort. Zwischendurch gehen über das Bildtelefon immer wieder aktuelle Nachrichten ein, etwa wenn die Kriminalitätsrate in Berlin beunruhigende Ausmaße angenommen hat oder in Magdeburg der Waldboden verseucht ist. Natürlich wird man auch über seine Beliebtheit bei der Bevölkerung auf dem laufenden gehalten; darüber hinaus erfolgt jeden Monat eine umfassende statistische Auswertung der bisher erzielten Erfolge bzw. Mißerfolge in Form von übersichtlichen Diagrammen.



Okay, das klingt natürlich alles sehr bekannt, aber das Gameplay und die Präsentation schlagen „Sim City" in puncto Detailreichtum und Komplexität um Längen – dennoch spielt sich die Geschichte flott und spannend. Wer also Politik und Wirtschaft mal wirklich praxisnah aus eigener Anschauung erleben will, ist mit diesem weitergedachten Konzept des Maxis-Klassikers hervorragend beraten. Nicht zuletzt dürfte das gelungene Debutwerk auch den Aufschwung für das Sunflowers-Label im Osten wie im Westen sichern.

(C. Borgmeier)



Aufschwung Ost

Anspruchsvolle Wirtschafts- und Politiksimulation nach dem Konzept von „Sim City".

GRAFIK	63%
SOUND	52%
REALISMUS	87%
MOTIVATION	83%
URTEIL	80%

Variabel
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Sunflowers

Der Aufschwung beginnt ab einem 386 SX mit 20 MHz.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 3 MB	Roland
RAM: 2 MB	Joystick
Zus.: 820 KB XMS erf.	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



VERGESST ALLES, WAS IHR JE
ÜBER KONSOLEN UND VIDEOGAMES
GELESEN HABT!

DENN JETZT GIBT'S...



DIE NEUE AUSGABE IST DA!

NUR NOCH KURZE ZEIT AM KIOSK!



EIN STRATEGISCHER MEILENSTEIN

ROLLT AUF EUCH ZU!

Alien Breed

Unsereinem läuft ja nur selten brauchbares Ballerfutter vor die Flinte, so fulminantes wie die Alienbrut ist überhaupt eine Rarität. Laser an und Feuer frei für das PC-Erstlingswerk der Actionprofis von Team 17!

Am Amiga genießen die Jungs längst Kultstatus, dort hatte die Urversion dieses Baller-Labyrinths auch Premiere – eingeDOSt wurde nun freilich die später nachgeschobene „Special Edition", welche durch satte 18 (per Paßwort anwählbare) Levels und getuntes Gameplay glänzt. Die Vorgeschichte ist jedoch auch hier nicht origineller: Aliens haben die Raumbasen der Erd-Föderation infiltriert und deren Besatzung gekillt, was dem Spieler die Lizenz zum Töten gibt…

Ob allein oder im Team, Spaß macht die Alienrösterei in jedem Fall. Man läuft durch multidirektional scrollende Irrgärten im Stil von „Gauntlet" und muß Reaktoren zerstören oder einfach nur unter Zeitdruck den Ausgang finden. Die Biester greifen dabei schon mal im Rudel an, springen urplötzlich aus Bodenlöchern und legen gerade in späteren Abschnitten eine beeindruckende Hartnäckigkeit an den Tag. Nur gut, daß man von Beginn an mehrere Wummen dabeihat, die sich beim Kampf bzw. dem gewaltsamen Öffnen von Türen unterschiedlich gut bewähren. Zusätzliche Waffen werden an Terminals feilgeboten, wo man auch Levelkarten abrufen und seine Kräfte erneuern kann.

Im Vergleich zum Original hat die Technik minimal gelitten, denn das Scrolling klappt selbst auf schnellen PCs nicht völlig ruckelfrei, und Musik, Sound-FX bzw., Sprachausgabe wurden abgespeckt. Aber das Gameplay kann immer noch überzeugen – schon überhaupt bei der dürftigen Auswahl an vergleichbaren Ballerknallern… (rl)

Alien Breed

Gelungene Labyrinth-Ballerei für Solosöldner und Teams.

GRAFIK	*72%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*77%*
MOTIVATION	*80%*
URTEIL	*76%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Team 17

Unter einem schnellen 386er wird's arg ruckelig.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 1 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.: 1 MB XMS	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Nicky 2

Vor genau einem Jahr erlebte Microids' Plattform-Dickerchen sein PC-Debüt – inzwischen hat der Knabe abgespeckt, den Pilotenschein erworben und auch sonst einiges dazugelernt.

So steigt Nicky jetzt auch mal auf eine Zaubergans um, wenn man ihn via Tastatur oder (den oft etwas zähen) Stick durch die vier jeweils zweigeteilten Hüpf-Welten schickt. Zunächst muß er sich im Wald mit aggressiven Fliegenpilzen und Bienen herumschlagen, dann erwartet ihn ein sumpfiger Dschungel. In einer Vulkanlandschaft trachten Steinmonster nach seinen fünf Bildschirmleben, und über den Wolken bekommt er es schließlich mit hexenden Besen-Jockeys und bewaffneten Känguruhs zu tun. All diesen Gegnern steigt er entweder aufs Haupt oder bewirft sie mit den bewährten grünen Kugeln; als Fundwaffen gibt's Ultraschallpfeifen und Dynamit, daneben können noch Schlüssel, Holzscheite für den Brückenbau, Sprungfedern, Rüstungen und energiespendende Sanitätskoffer aufgesammelt werden.

Trotz hilfreicher Paßwörter ist der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum Vorgänger etwas erwachsener geworden – und das nicht nur, weil sich die Gans wirklich wie eine Gans benimmt und einfach abhaut, sobald man sie zwei Sekunden aus den Augen läßt. Die manchmal leicht „nachrutschende" Steuerung ist allerdings nicht mehr ganz so gelungen, dafür wird grafisch und musikalisch viel Abwechslung geboten, und über die Animationen und das Scrolling kann man ebenfalls kaum meckern.



Mag das kindgerechte Spiel also auch irgendwie besser zum Amiga gepaßt haben (wo es ja bereits im Sommer veröffentlicht wurde); als solides Jump & Run hat es sicher auch auf der DOSe seine Daseinsberechtigung. (ms)

Nicky 2

Netter Pausensnack für junge Hüpfer.

GRAFIK	*69%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*59%*
MOTIVATION	*64%*
URTEIL	*62%*

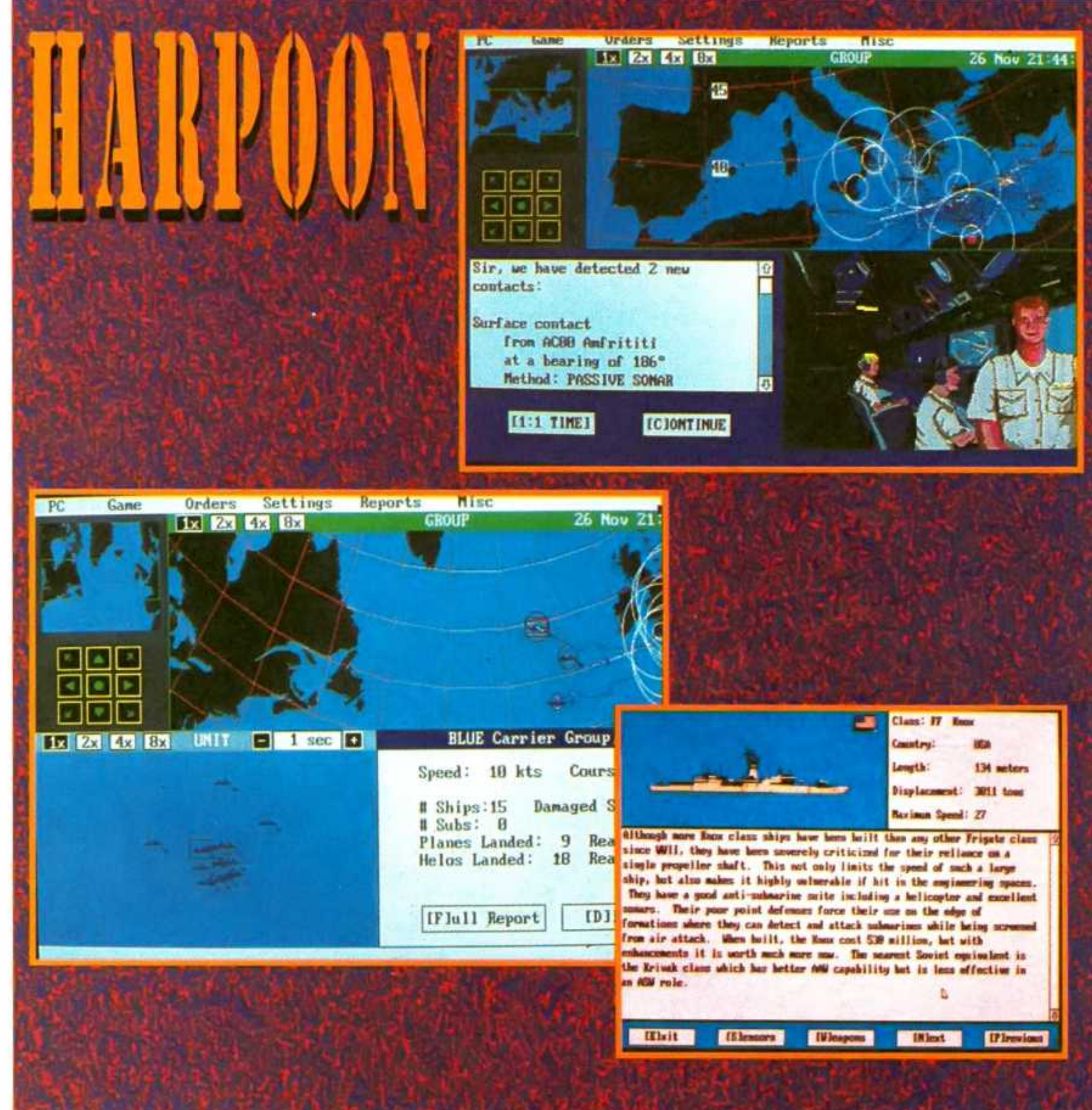
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Microids

Jeder PC mit VGA-Karte und 3,5"-Laufwerk darf mithüpfen.

Super VGA	Pro Audio
VGA	Soundblaster
HD: 0,5 MB	Roland
RAM: 640 KB	Joystick
Zus.:	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Die Seebären unter den Kriegsstrategen haben wir hier noch nie bedient – dabei tummelt sich in dieser feuchten Ecke eine der interessantesten Erfolgsstories der gesamten Softwaregeschichte!



DIE HISTORIE

In den frühen achtziger Jahren entwickelte Larry Bond das gleichnamige Brettspiel und verkaufte es für zehn Dollar über Zeitungsannoncen. Die Detailtreue und Komplexität dieser Simulation moderner Seeschlachten beeindruckten auch einen jungen Mann, der sich davon zu seinem ersten Roman inspirieren ließ: „Jagd auf Roter Oktober". Der bis dahin noch völlig unbekannte Autor war natürlich Tom Clancy, dessen Buch (und damit auch das anregende Bond-Game) sich alsbald zum Bestseller entwickelte. Daraufhin erwarb Three-Sixty die Rechte an der inzwischen mehrfach überarbeiteten Pappversion und brachte 1989 die erste Versoftung für den PC heraus.

LEINEN LOS!

Die Urfassung enthielt 13 (überwiegend riesige) im Nordatlantik angesiedelte Szenarien, bei denen man seine Flottenverbände über Menüs und in Echtzeit kommandiert. Reizvollerweise basieren sie zum Teil sogar auf den Schilderungen in Tom Clancys bisher leider noch nicht übersetztem Roman „Red Storm Rising". So ziemlich jedes Schiff und jeder Marineflieger der Nato und des Warschauer Pakts steht zur Verfügung, besonderer Wert wurde auf die technisch korrekte Simulation der diversen Waffen- und Abwehrsysteme gelegt. Trotz seiner Komplexität spielt sich das Game erstaunlich flott, die Probleme tauchten ganz woanders auf: Zum Ärger der heimischen Kapitäne vertrugen sich die anschließend erschienenen „Battlesets" nämlich nicht mit der ursprünglich von Mindscape vertriebenen, offiziellen europäischen Version. Folglich mußte man entweder auf das US-Original ausweichen oder auf die Missionen im Mittelmeerraum bzw. im Mittleren Osten verzichten. Erst als Electronic Arts den Vertrieb in der Alten Welt übernahm und die Version 1.2 (die dazu gleich das „Battleset 2" enthält) herausbrachte, kehrte wieder Frieden ein. Mittlerweile gab es auch schon den „Szenario-Editor", der zu einer wahren Flut von selbstgestrickten Harpoon-Abenteuern in den amerikanischen Mailboxen führte. Three-Sixty suchte sich davon die besten aus und machte sie über die bisher zwei Teile umfassende „Designer"-Serie allgemein zugänglich. Darin ist zudem die neue Version 1.3 des Hauptprogramms enthalten, die den Realismus nochmals deutlich verschärft.

MANÖVERKRITIK

Die Bewertung ist in diesem Fall ziemlich einfach: Grafik und Sound sind nach aktuellen Maßstäben vollkommen lächerlich – doch wer eine hochkomplexe und gleichzeitig simpel zu bedienende Seekriegssimulation sucht, kommt an Harpoon bis heute nicht vorbei. Außerdem dürfte der Preis dieses Klassikers schon in Kürze drastisch sinken, weil für das Frühjahr 94 der lang ersehnte Nachfolger angekündigt ist. Kühl rechnende Strategen sollten daher unseren Update-Service im Auge behalten! (mic)



Harpoon

GRAFIK	29%
SOUND	24%
REALISMUS	92%
MOTIVATION	81%
URTEIL	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 109,– DM
Hersteller: Three-Sixty/ Electronic Arts



DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
10 Intelligent Strategy Games	10/93	Compilation	gut
1869	**5/92**	**Simulation**	**85 %**
All American Sports	10/93	Compilation	super
A Line in the Sand	3/93	Strategie	64 %
Aral Super Travel	11/93	Anwender	blei- und papierfrei
Arnie 2	11/93	Action	35 %
Aces over Europe	**9/93**	**Simulation**	**85 %**
Action 5	2/93	Compilation	schwach
Action Sport	6/93	Compilation	mittel
Adventure Collection	6/93	Compilation	gut
Air Bucks	5/92	Simulation	60 %
Air Commander	2/93	Compilation	gut
A 320 Airbus USA Edition	9/93	Simulation	66 %
Alcatraz	2/93	Action	58 %
Alone in the Dark	**1/93**	**Abenteuer**	**87 %**
Amazon	1/93	Abenteuer	74 %
Amberstar	1/93	Abenteuer	76 %
Ambush at Sorinor	9/93	Strategie	77 %
An American Tail	1/93	Abenteuer	36 %
Animation Classics Pack	10/93	Compilation	mittel
Archer MacLean's Pool	**10/93**	**Sport**	**87 %**
Armour-Geddon	2/93	Verschiedenes	62 %
Atac	1/93	Verschiedenes	77 %
Automarkt 1	2/93	Anwender	bes. schadstoffarm
AV-8B Harrier Assault	1/93	Simulation	74 %
B-17 Flying Fortress	5/92	Simulation	82 %
B.A.T. 2	6/92	Verschiedenes	81 %
Balance	6/93	Action	57 %
Baseball for Windows	12/93	Sport	61%
Batman Returns	3/93	Abenteuer	63 %
Battle Isle Datadisk 2	4/93	Strategie	Data Disk
Battles of Destiny	2/93	Strategie	57 %
Battlechess 4000	3/93	Strategie	60 %
Battle Team	**6/93**	**Compilation**	**super**
Betrayal at Krondor	6/93	Abenteuer	78 %
Big 100	2/93	Compilation	mittel
Bitmap Brothers Vol. 1	2/93	Compilation	super
Blackjack	3/93	Verschiedenes	21 %
Bloodstone	11/93	Abenteuer	70 %
Blue Force	9/93	Abenteuer	73 %
Body Blows	10/93	Action	80 %
Brain Box	10/93	Compilation	schwach
Bridge Master	3/93	Strategie	52 %
Brix 2 Deluxe	2/93	Strategie	61 %
Bubble & Quaak	6/93	Action	8/17 %
Bug Bomber	6/92	Action	56 %
Bumpy's Arcade Fantasy	5/92	Action	41 %
Bunny Bricks	1/93	Action	19 %
Burning Steel	3/93	Simulation	72 %
Burntime	**9/93**	**Verschiedenes**	**86 %**
Buzz Aldrin's Race into Space	4/93	Verschiedenes	80 %
Caesar	1/93	Strategie	67 %
Caesar's Palace	1/93	Verschiedenes	22 %
Campaign	1/93	Verschiedenes	69 %
Captive	1/93	Abenteuer	58 %
Car & Driver	1/93	Sport	70 %
Carmen Sandiego	9/93	Verschiedenes	58%
Carrier Strike	5/92	Strategie	42 %
Carriers at War	6/92	Simulation	63 %
Castles II	2/93	Strategie	68 %
Catch'Em	2/93	Action	65 %
Challenge of the Five Realms	6/93	Abenteuer	58 %
Championship Manager '93	9/93	Sport	28 %
Check It Pro	11/93	Anwender	besonders teuer
Chess Maniac	8/93	Strategie	52 %
Chess Net	3/93	Strategie	31 %
Clash of Steel	10/93	Strategie	68 %
Classic Collection	6/92	Compilation	schwach
Cobra Mission	3/93	Abenteuer	42 %
Cohort II	8/93	Strategie	28 %
Colossus	6/92	Compilation	mittel
Comanche	2/93	Simulation	80 %
Combat Classics	2/93	Compilation	gut
Conflict: Korea	5/92	Strategie	19 %
Conquered Kingdoms	2/93	Strategie	49 %
Contraptions	2/93	Verschiedenes	66 %
Cool World	2/93	Action	38 %
Cover Girl Strip Poker	12/93	Verschiedenes	31%
Crazy Sports Football	12/93	Sport	72%
Creepers	3/93	Strategie	76 %
Crisis in the Kremlin	**5/92**	**Simulation**	**85 %**
Curse of Enchantia	1/93	Abenteuer	68 %
Cyber World	10/93	Compilation	mittel
Dark Sun Shattered Lands	12/93	Abenteuer	68%
Darklands	5/92	Abenteuer	66 %
Dashboard 2.0	12/93	Hörzu-Software	überflüssig
Das Schwarze Auge II Sternenschweif	**12/93**	**Abenteuer**	**90%**
Daughter of Serpents	2/93	Abenteuer	72 %
David Leadbetter's Golf	6/92	Sport	81 %
Demon Blue	6/92	Action	59 %
Design & Print	4/93	Anwender	bes. ausdrucksstark
Dick Tracy	5/92	Abenteuer	33 %
Die Schöne und das Biest	10/93	Strategie	34%
Dizzy Collection	10/93	Compilation	mittel
Dogfight	6/93	Simulation	80 %
Dominium	1/93	Strategie	54 %
Double Dragon III	6/92	Action	60 %
Dracula	11/93	Abenteuer	71 %
Dracula Unleashed	12/93	Verschiedenes	80%
Dragon's Lair III	2/93	Action	43 %
Dreadnoughts	3/93	Strategie	22 %
Dream Team	2/93	Compilation	mittel
Dune II	1/93	Strategie	83 %
Dungeon Master	5/92	Abenteuer	71 %
Dynablaster	6/92	Action	68 %
Dynatech	1/93	Simulation	60 %
Eco Quest II	4/93	Abenteuer	60 %
Eight Ball Deluxe Pinball	9/93	Verschiedenes	83 %
Eishockey Manager	**8/93**	**Sport**	**90 %**
Elf	1/93	Action	69 %
El-Fish	8/93	Verschiedenes	56 %
Elite II - Frontier	**12/93**	**Verschiedenes**	**88%**
Elysium	1/93	Strategie	72 %
Empire Deluxe	6/93	Strategie	80 %
Entertainment-Pack Extra	12/93	Hörzu-Software	kläglich
Erben des Throns	2/93	Strategie	61 %
Eric the Unready	3/93	Abenteuer	74 %
Euro Soccer	2/93	Sport	48 %
European Championship 1992	5/92	Sport	55 %
Evergreen Koffer	10/93	Compilation	gut
Eye of the Beholder III	8/93	Abenteuer	83 %
F-15 Strike Eagle III	**1/93**	**Simulation**	**84 %**
Fallen Empire	8/93	Verschiedenes	75 %
Fantastic Worlds	2/93	Compilation	super
Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut
Fantasy Pak	6/92	Compilation	mittel
Fields of Glory	8/93	Strategie	64 %
First Samurai	1/93	Action	80 %
Flashback	**9/93**	**Action**	**86 %**
Flies-Attack on Earth	2/93	Abenteuer	71 %
Flight Simulator 5.0	**9/93**	**Simulation**	**87 %**
Formula One Grand Prix	**2/93**	**Sport**	**86 %**
Freddy Pharkas	8/93	Abenteuer	82 %
Fritz 2	12/93	Strategie	81%
Front Page Sports Football	2/93	Sport	74 %
Front Page Sports: Football Pro	11/93	Sport	76 %
Fun Family	12/93	Hörzu-Software	empfehlenswert
Funny Fonts	8/93	Anwender	bes. abwechslungsr.
Galactic Warrior Rats	10/93	Action	52 %
Gateway	5/92	Abenteuer	82 %
Gateway 2 – Homeworld	10/93	Abenteuer	80 %
Gemfire	2/93	Strategie	55 %
Goal!	12/93	Sport	83%
Goblins 2	1/93	Abenteuer	72 %
Grafiken und Symbole	3/93	Anwender	bes. vielseitig
GrailQuest	6/93	Abenteuer	27 %
Grand Prix Unlimited	5/92	Sport	47 %
Grandmaster Chess	5/92	Strategie	76 %
Great Napoleonic Battles	5/92	Strategie	7 %
Grolier Multimedia Encyclopedia	4/93	Anwender	unbezahlbar
Guy Spy	5/92	Action	56 %
Hannibal	3/93	Strategie	78 %
Hardball III	5/92	Sport	72 %
Harrier Jump Jet	1/93	Simulation	79 %
Head to Head	6/92	Compilation	gut
Hexuma	6/92	Abenteuer	83 %
High Command	9/93	Strategie	41 %
Historyline 1914-1918	**6/92**	**Strategie**	**86 %**
Home Alone 2	2/93	Action	29 %
Hong Kong Mahjong Pro	5/92	Verschiedenes	54 %
Hook	5/92	Abenteuer	73 %
Human Race	**4/93**	**Strategie**	**85 %**
Inca	1/93	Abenteuer	67 %
International Athletics	6/93	Sport	27 %
Internat. Open Golf Championship	9/93	Sport	58 %
International Rugby Challenge	6/93	Sport	62 %
Ishar	5/92	Abenteuer	74 %
Ishar 2	9/93	Abenteuer	77%
Island of Dr. Brain	4/93	Strategie	64 %
Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	72 %
James Pond 2	9/93	Action	68%
Jigsaw Pinups	9/93	Verschiedenes	15 %
Jimmy White's Whirlwind Snooker	6/92	Simulation	81 %
Joe & Mac: Caveman Ninja	6/93	Action	66 %
John Madden Football II	6/92	Sport	55 %
Jonathan	**6/93**	**Abenteuer**	**88 %**
Jordan in Flight	4/93	Sport	66 %
Jurassic Park	12/93	Action	66%
Jutland	9/93	Simulation	67 %
Kasparov's Gambit	12/93	Strategie	69%
KGB	**6/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Killerball	6/92	Action	54 %
Kings of Adventure	6/93	Compilation	mittel
King's Quest VI	1/93	Abenteuer	81 %
Lands of Lore	**9/93**	**Abenteuer**	**88 %**
Laser Squad	6/92	Strategie	52 %
Laura Bow 2	5/92	Abenteuer	75 %
Leeds United Champions	6/93	Sport	46 %
Legend of Kyrandia	5/92	Verschiedenes	79 %
Legends of Valour	**6/92**	**Abenteuer**	**87 %**
Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilation	super
Lemmings 2	**3/93**	**Strategie**	**91 %**
Lethal Weapon	4/93	Action	74 %
Link Worlds	10/93	Compilation	gut
Liverpool	8/93	Sport	35 %
Lost in Time	10/93	Abenteuer	76 %
Lord of the Rings II	5/92	Abenteuer	73 %
Lost Treasures of Infocom I	6/92	Compilation	super
Lost Treasures of Infocom II	6/92	Compilation	super
Lothar Matthäus	**9/93**	**Sport**	**87 %**
Lotus	9/93	Sport	71 %
Lucas Arts Koffer	10/93	Compilation	super
Mad Dog Mc Cree	11/93	Action	68 %
Maelstrom	4/93	Verschiedenes	61 %
Magicland Dizzy	10/93	Action	53 %
Magic Pockets	5/92	Action	77 %
Malony's	11/93	Verschiedenes	19%
Maniac Mansion II	**8/93**	**Abenteuer**	**90 %**
Mantis	6/92	Simulation	74 %
Mario is missing	2/93	Verschiedenes	52 %
Mario Teaches Typing	6/93	Anwender	bes. fingerfreundl.
Masterword	10/93	Strategie	41 %
Master of Orion	12/93	Strategie	75%
Max Pack	2/93	Compilation	schwach
McDonaldland	12/93	Action	55%
Mega Collection	6/93	Compilation	schwach
Mega Sports	6/92	Compilation	super
Merlin Challenge	12/93	Simulation	40%
Metallic Power	2/93	Compilation	mittel
Might & Magic IV	**1/93**	**Abenteuer**	**85 %**
Might & Magic V	**9/93**	**Abenteuer**	**85 %**
Mixed Collection	10/93	Compilation	mittel
Monopoly	9/93	Strategie	61 %
Multi-Player Soccer Manager	5/92	Sport	68 %
Napoleonics	10/93	Compilation	schwach
NCAA Basketball	5/92	Sport	35 %
NFL Coaches Club Football	11/93	Sport	72 %
NFL Football	6/92	Sport	59 %
NHL Hockey	**10/93**	**Sport**	**88 %**
Nick Faldo's Golf	12/93	Sport	60%
Nicky Boom	1/93	Action	65 %
Nigel Mansell's W.C.	6/93	Sport	42 %
Nippon Saves Inc.	10/93	Abenteuer	38 %
No. 2 Collection	6/93	Compilation	gut
North Polar Expedition	6/92	Verschiedenes	21 %
Norton Commander 4.0	12/93	Hörzu-Software	empfehlenswert
Oceans Below	12/93	Anwender	bes. überflüssig
Omar Sharif's Bridge	6/92	Strategie	40 %
Omega Pack	6/93	Compilation	mittel
On the Road	1/93	Simulation	62 %
One Step Beyond	11/93	Strategie	69 %
Pacific War	2/93	Strategie	44 %
Paladin II	1/93	Strategie	46 %
Paperware	6/93	Anwender	besonders platt
Patriot	8/93	Strategie	70 %
PC Hits	6/93	Compilation	mittel
PC Orbit	5/92	Anwender	bes. lehrreich
PC Games Collection	6/92	Compilation	mittel
PC Tourist	9/93	Anwender	bes. europäisch
PC Umwelt	1/93	Anwendung	bes. umweltfreundl.
PC Wetter	1/93	Anwendung	bes. wetterfest
Penthouse Hot Numbers	2/93	Strategie	29 %
Pepper's Adventures in Time	8/93	Abenteuer	79 %
Pinball Dreams	9/93	Verschiedenes	83 %
Pirates Gold	9/93	Verschiedenes	79 %
Populous II	2/93	Strategie	81 %
Power Hits	6/92	Compilation	gut
Powermonger	**5/92**	**Strategie**	**87 %**
Power Tactics	10/93	Compilation	mittel
Prehistorik 2	9/93	Action	72 %
Premier Manager	9/93	Sport	69 %
Prince of Persia 2	9/93	Action	75 %
Privateer	**11/93**	**Simulation**	**85 %**
Prophecy of the Shadow	5/92	Abenteuer	67 %
Protostar	9/93	Strategie	48 %
Push-Over	5/92	Strategie	73 %
Quest for Glory III	6/92	Abenteuer	82 %
Race Drivin'	5/92	Simulation	68 %
Railroad Tycoon Deluxe	9/93	Verschiedenes	81%
Reach for the Skies	8/93	Simulation	68 %
Return of the Phantom	9/93	Abenteuer	80 %
Return to Zork	**12/93**	**Abenteuer**	**86%**
Rex Nebular	1/93	Abenteuer	67 %
Ringworld	4/93	Abenteuer	71 %
Risky Woods	1/93	Action	61 %
Robocop 3	1/93	Action	68 %
RoboSport	1/93	Strategie	64 %
Rome A.D. 92	1/93	Strategie	71 %
Rules of Engagement 2	12/93	Strategie	65%
Sail Simulator	12/93	Anwender	bes. professionel
Scenario - Theatre of War	6/92	Strategie	58 %
Screen Saver F/X	3/93	Anwender	besonders teuer
Seal Team	10/93	Strategie	69 %
Secret Missions 1&2	6/93	Compilation	gut
Sensible Soccer	**9/93**	**Sport**	**85 %**
Seven Cities of Gold	11/93	Verschiedenes	77 %
Sexy Droids	6/92	Strategie	36 %
Shadow of the Comet	**3/93**	**Abenteuer**	**86 %**
Shadow of Yserbius/Fates of Twinion	12/93	Abenteuer	42%
Shadow President	3/93	Simulation	46 %
Shadowlands	5/92	Abenteuer	77 %
Shadoworlds	4/93	Abenteuer	68 %
Sherlock Holmes Vol. II	2/93	Verschiedenes	79 %
Sherlock Holmes Vol. III	9/93	Verschiedenes	78 %
Siege	6/92	Verschiedenes	77 %
Sierra Award Winners	10/93	Compilation	super
Sim City DeLuxe	**6/93**	**Compilation**	**super**
Sim Farm	11/93	Strategie	74 %
Sim Life	2/93	Simulation	76 %
Simon the Sorcerer	10/93	Abenteuer	83 %
Skat '92	6/92	Strategie	51 %
Sleepwalker	4/93	Action	74 %
Solitaire's Journey	10/93	Strategie	68 %
Space Crusade	4/93	Verschiedenes	61 %
Space Hulk	8/93	Strategie	56 %
Space Legends	10/93	Compilation	super
Space Quest V	**3/93**	**Abenteuer**	**86%**
Spaceward Ho!	2/93	Strategie	55 %
Special Forces	6/92	Simulation	74 %
Spellcasting 301: Spring Break	6/92	Abenteuer	83 %
Spelljammer	6/92	Verschiedenes	65 %
Spheroids	8/93	Action	37 %
Sports Collection	2/93	Compilation	gut
Sports Masters	2/93	Compilation	gut
Star Control II	2/93	Verschiedenes	76 %
Star Legions	2/93	Strategie	48 %
Starlord	**11/93**	**Simulation**	**85 %**
Stone Age	6/92	Strategie	46 %
Strategy Masters	2/93	Compilation	mittel
Streetfighter II	11/93	Action	56%
Strike Commander	8/93	Simulation	81 %
Stronghold	**10/93**	**Verschiedenes**	**87 %**
Stunt Island	**2/93**	**Simulation**	**87 %**
Strike Squad	12/93	Strategie	65%
Strip Poker	12/93	Verschiedenes	64%
Studio 2.0	12/93	Hörzu-Software	brauchbar
Summer Challenge	1/93	Sport	70 %
Super Cauldron	1/93	Action	76 %
Super Pack	6/93	Compilation	schwach
Syndicate	9/93	Verschiedenes	81 %
Take A Break Pinball	11/93	Verschiedenes	50 %
Task Force 1942	1/93	Simulation	80 %
Tegel's Mercenaries	6/93	Strategie	50 %
Terminator 2: Chess Wars	10/93	Strategie	31 %
T.F.X.	**10/93**	**Simulation**	**86 %**
The 7th Guest	8/93	Verschiedenes	54 %
The Animals!	2/93	Anwender	bes. ärgerlich
The Animation Studio	6/93	Anwender	bes. arbeitsintensiv
The Ancient Art of War in the Skies	1/93	Verschiedenes	75 %
The Complete Chess System	3/93	Strategie	72 %
The Dark Half	6/92	Abenteuer	29 %
The Even More Incredible Machine	11/93	Strategie	81 %
The Game of Life	3/93	Strategie	60 %
The Geekwad	12/93	Action	41%
The Greatest	6/93	Compilation	gut
The Humans	**1/93**	**Strategie**	**87 %**
The Incredible Machine	3/93	Strategie	80 %
The Legacy	**1/93**	**Abenteuer**	**86 %**
The Legend of Myra	3/93	Action	65 %
The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70 %
The Lost Files of Sherlock Holmes	6/92	Abenteuer	81 %
The lost Vikings	8/93	Action	81 %
The Magic Candle III	2/93	Abenteuer	71 %
The Munsters	8/93	Action	27 %
The Summoning	6/92	Abenteuer	64 %
The Terminator 2029	1/93	Action	59 %
Theatre of War	5/92	Verschiedenes	77 %
Three Sixty Compilations	6/92	Compilation	gut
Tom Landry Strategy Football	8/93	Sport	35 %
Tony La Russa Baseball II	**6/93**	**Sport**	**85 %**
Top Gun	12/93	Simulation	36%
Top Shots	2/93	Compilation	gut
Tornado	9/93	Simulation	73 %
Transarctica	2/93	Verschiedenes	78 %
Triple Action Vol. I	6/93	Compilation	mittel
Triple Action Vol. II	6/93	Compilation	schwach
Triple Action III	10/93	Compilation	mittel
Triple Action IV	10/93	Compilation	mittel
Triple Action V	10/93	Compilation	mittel
Troddlers	11/93	Strategie	68 %
Trolls	2/93	Action	69 %
Twilight 2000	9/93	Verschiedenes	69 %
Twin Piece	12/93	Hörzu-Software	wer's braucht
Ugh	2/93	Action	63 %
Ultima VII Serpent Isle	**6/93**	**Abenteuer**	**93 %**
Ultima Underworld 2	**3/93**	**Abenteuer**	**91 %**
Unlimited Adventures	8/93	Anwender	bes. mittelprächtig
Utopia	10/93	Strategie	69 %
V for Victory	1/93	Strategie	64 %
V for Victory 2	4/93	Strategie	64 %
V for Victory 3	8/93	Strategie	62 %
V for Victory 4	11/93	Strategie	56 %
Valhalla	3/93	Abenteuer	16 %
Veil of Darkness	4/93	Abenteuer	79 %
Video Poker	3/93	Verschiedenes	14 %
Vikings - Fields of Conquest	8/93	Strategie	52 %
Vision	4/93	Abenteuer	40 %
Wacky Funsters	3/93	Action	44 %
Wall Street Manager	9/93	Simulation	80 %
Warlords II	10/93	Strategie	72 %
War in the Gulf	8/93	Simulation	67 %
Waxworks	1/93	Abenteuer	83 %
Wayne Gretzky Hockey 3	1/93	Sport	78 %
Wayne's World	12/93	Abenteuer	31%
Ween	1/93	Abenteuer	69 %
Whale's Voyage	3/93	Abenteuer	76 %
When Two Worlds War	11/93	Strategie	32 %
Wilson ProStaff Golf	10/93	Sport	58 %
Wing Commander Academy	10/93	Action	70 %
Wizardry VI&VII	**6/93**	**Compilation**	**super**
Wizardry VII	1/93	Abenteuer	82 %
Wizkid	1/93	Action	62 %
Wordtris	8/93	Strategie	40 %
WordStar plus UltraFax	12/93	Hörzu-Software	professionell
Works 1.0	12/93	Hörzu-Software	preisg. Komplettpaket World
Atlas	9/93	Anwender	bes. statistisch
Worlds of Legend	8/93	Abenteuer	72 %
World Tennis Championships	5/92	Sport	72 %
X-Wing	**4/93**	**Simulation**	**86 %**
Xenobots	4/93	Simulation	70 %
Yo!Joe!	11/93	Action	70%
Zool	6/93	Action	78 %

Spielen wie im Kino

REEL MAGIC MPEG-KARTE

Multimedia war ja lange nur ein Schlagwort für CD-Software, doch seit diesem Testmuster von Sigma Designs glauben wir tatsächlich an die interaktive Medienzukunft – und den PC als qualifizierten Filmvorführer!

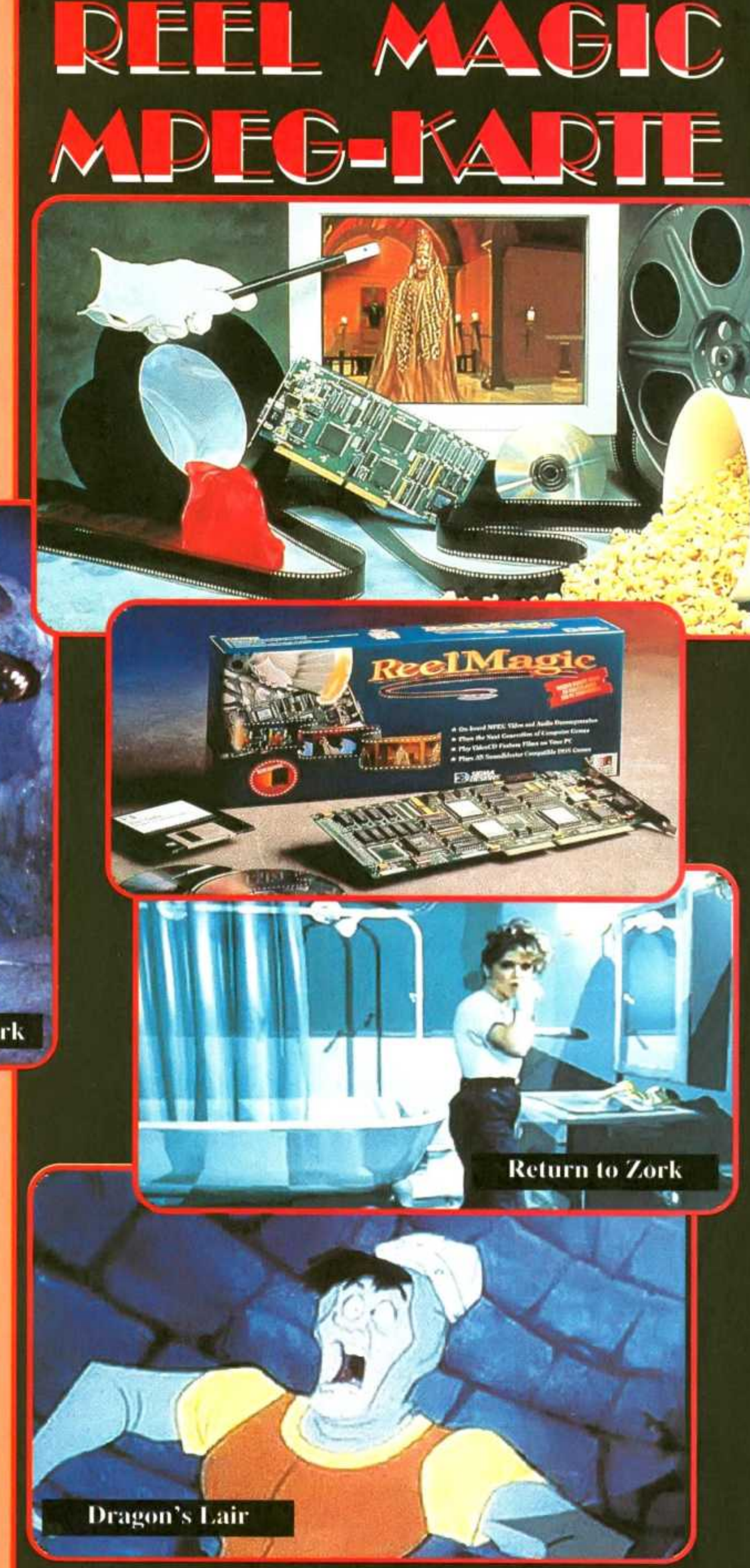
Bei besagtem Testmuster handelt es sich um eine Dekomprimierungskarte für den neuen MPEG-Standard, noch Fragen? Wahrscheinlich schon, deshalb mal ganz von vorne: Um eine einzige Sekunde bewegter Bilder in üblicher TV-Qualität auf CD zu speichern, werden normalerweise rund 22 MB verbraten. Anders beim MPEG-Verfahren („Motion Picture Experts Group"), das die Datenflut im günstigsten Fall auf ein 190stel reduziert. Der Trick dabei ist, daß man nicht jedes einzelne Bild in seiner vollen Schönheit abspeichert, sondern bloß die Veränderungen von Bild zu Bild („Deltaframes"), die mit etwa 2 KB zu Buche schlagen. Dazu kommt noch der eine oder andere technische Kniff, was summa summarum einen Speicherbedarf von erträglichen 115 KB für eine Sekunde bewegter Bilder in VHS-Qualität ergibt. So lassen sich komplette Kinofilme (und natürlich auch Spiele) auf ein bis zwei CDs unterbringen – was schon in absehbarer Zukunft das Aus für die herkömmlichen Videokassetten bedeuten dürfte.

Um nun derartige CDs abspielen zu können, ist entweder ein entsprechender Player oder ein gängiges CD-Laufwerk mit einem speziellen MPEG-Modul vonnöten, das die komprimierten Daten wieder entpackt. Solche Zusatzgeräte sollen schon bald für das CD-I von Philips, Commodores Amiga CD³² und etliche andere Spielkonsolen angeboten werden; für einen PC mit CD-ROM braucht man nur eine passende Steckkarte – wie z.B. eben die Reel Magic.

Sie verlangt zwar ihrerseits unerbittlich nach einer Grafikkarte mit einem „VESA Standard Feature Controller", ansonsten ist sie jedoch in ihren Hardware-Ansprüchen äußerst bescheiden: Ein 386 SX mit 2 MB RAM, freiem 16-Bit-Steckplatz und CD-ROM (auch einfache Modelle mit einem Datendurchsatz von 150 KB/s tun's) genügt völlig, da die Karte über ihren eigenen Prozessor,


DOSen-TV: Jurassic Park

Speicher und eine eingebaute 16-Bit-Soundkarte verfügt. Direkt mit der Karte werden die Spiele „Dragon's Lair" (Zeichentrick-Action) und „Return to Zork" (Grafikadventure) geliefert, darüber hinaus kommen alsbald auch Lucas Arts, Origin, Interplay und etliche andere Hersteller mit neuen MPEG-Versionen ihrer Games heraus. Der optische Eindruck solcher Programme ist überwältigend, selbst wenn die tatsächliche Auflösung nur etwa 350 x 290 Pixels beträgt – höhere Auflösungen werden durch das Zoomen der einzelnen Pixels simuliert. Da demnächst auch allerlei CD-Filme (z.B. „Jurassic Park") veröffentlicht werden, kann man getrost davon ausgehen, daß dem MPEG-Verfahren mit seinen Quasi-Fernsehbildern die digitale Zukunft gehört. Bleibt nur zu hoffen, daß bald auch die derzeit noch recht gesalzenen Preise für die Hardware sinken. (mic)



Return to Zork

Dragon's Lair

Reel Magic

Steckkarte für MPEG-Programme
Benötigter PC: 386 SX, 2 MB RAM, CD -ROM
Farben: maximal 32.768
Auflösung: maximal 1.024 x 768 (simuliert)
Fernsehnormen: PAL, NTSC
Soundkarte: 16 Bit, AdLib- und Soundblaster-kompatibel
Steckplatz: 16 Bit

Preis: ca. 850,- DM
Hersteller: Sigma Design



Die Parteien-Landschaft

PIRATEN (PIR)

Der Name ist Programm: „Gesetz" ist für die Jungs ein Fremdwort, das fröhliche Chaos ihr Leitmotiv, und wenn sie und ihr abgetauchter Boß Johnny Cyberpunk sich um eins nicht scheren, dann um die Interessen der Softwarehersteller!

FREIE USER (FU)

Eine Massenpartei, die ebenfalls eher die Interessen der Software-User vertritt und es nicht immer ganz genau mit der Legalität nimmt. Dennoch tendiert der Haufen des neuen Parteichefs Prof. Schlapping mehr zu halbwegs gesitteten Regeln und Verhältnissen.

JOKER PARTEI (JOKE)

Die Partei des großen Vorsitzenden Ghost. Ist strikt gegen jedes Ultimatum für Ultima und fordert mehr Privatleben für den Privateer. Die Interessen der Zocker liegen uns naturgemäß näher am Herzen als die der Hersteller, wir sind tendenziell gesetzestreu und weder chaotisch noch bürokratisch.

NIX IST FIX (NIF)

Auch bekannt als „Die Labileren" – eine hochinteressante Gruppierung, die niemals weiß, was sie will. Ob es nun um Gesetzestreue geht, um Philosophie oder um die Interessen-Frage, stets bekommt man vom neuen Vorsitzenden Markus Maria Müller (mmm) ein klares „Najein oder was?" zu hören.

LEGALE ANWENDER (LA)

In mancherlei Hinsicht sind die kreuzbraven Legalisten das Gegenstück der FREIEN USER, wenden sich jedoch gleichermaßen an Anwender wie an Hersteller. Ihr größtes Manko dürfte die etwas farblose Spitzenkandidatin und Bundes-PC-Kanzlerin Saubiene Sauertopf sein…

MONEYMAKERS (MM)

Die Herstellerpartei schlechthin: Tüchtige, junge Dynamiker unter der Schirmherrschaft des Freiherrn Bravenleuth, immer für eine Piratenjagd zu haben, sofern dabei Geld zu verdienen ist. Das Gesetz ist ihnen heilig, und all ihre Aktivitäten wickeln sie hübsch ordentlich ab.

Der Anfang ist gemacht, die Joker-Partei kann ihren ganz persönlichen „Aufschwung Ost" verbuchen: 3,3 Prozent aller Thüringer und gar 3,5 Prozent aller Sachsen gaben kürzlich unserem großen Vorsitzenden Ghost ihre Stimme!

Okay, ein echter Durchbruch ist das vielleicht noch nicht, aber rein statistisch betrachtet sind wir in diesen neuen Bundesländern der magischen Fünf-Prozent-Hürde immerhin wesentlich näher als dem matschigen Null-Prozent-Loch. War ja auch nicht eben billig, der Duplo-Wahlkampf: 41.000 Plakate wurden in Sachsen verklebt (32.000 in Thüringen), 503 (402) Wahlgeschenke sorgten für gute Stimmung, und 9 (9) Edel-Inserate sicherten die Sympathie der hochwichtigen Presse. Angesichts einer schmerzhaften Beitrags-Senkung auf 32,– DM pro Monat zählen wir nunmehr 6.145 zahlende Mitglieder, und daß bei so viel Kassenschwund trotzdem noch 107.000 Mäuse im Kornspeicher lagern, ist der saftigen Wahlkampfkosten-Rückerstattung von insgesamt 83.000 DM zu verdanken.

Tatsächlich können wir all den Mammon auch gut gebrauchen, denn bis zum Februar gilt es erneut, in zwei Ländern gleichzeitig die Werbetrommel zu rühren. Diesmal wollen es Brandenburg und Mecklenburg-Vorpommern wissen – und wir natürlich ebenfalls, deshalb folgen nunmehr unsere obligaten sieben Plagen, äh, fünf Fragen:

1) Wie hoch soll der Mitgliedsbeitrag sein?

2) Wie viele Plakate wollt Ihr für Brandenburg und wie viele für Mecklenburg-Vorpommern genehmigen? Pro tausend Stück kosten sie glatte 1.000 Mark.

3) Wollt Ihr Werbegeschenke verteilen? Ja? Wie viele und wo (20 DM pro Stück)?

4) Wie sieht es mit Anzeigen in einschlägigen Zeitschriften aus? Eine kommt auf 4.000 DM – wo wollt Ihr wieviel inserieren?

5) Schließlich wäre da noch die Radiowerbung, aber die kostet leider unerschwingliche 200.000 DM pro Spot...

Fragen macht bekanntlich schlau, Antworten machen jedoch schlauer – schickt Eure gesammelten Weisheiten also bitte auf einer Postkarte an unseren Wahlkampf-Ausschuß. Der sitzt dann alles aus... nein, der zählt dann alles aus und füttert die Mehrheitsentscheidungen in unseren Parteien-Rechner, auf daß wir Euch im nächsten Heft mitteilen können, was es im Osten Neues gibt. Hier und heute gibt es wieder eine neue Verlosung unter allen Teilnehmern, natürlich mit brandneuen Subventionen:

1 x Eishockey Manager
3 x Joker Shirt
3 x Ghost-Mütze

Antworten, Anträge und Vorträge gehen (wie immer mit leserlichem Absender bitte) an den Geist der Parteizentrale im

Joker Verlag
„PC-Parlament"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Wahlergebnis Thüringen

Wahlbeteiligung:	78%
LA:	43,7%
FU:	31,4%
NIF:	8,3%
PIR:	6,8%
JOKE:	3,3%
MM:	3,0%
Sonst.:	3,5%

Die PC-Domänen der südwestlichen Neu-Bundis werden also künftig von einer Koalition aus Legalen und Nixfixen regiert. Frau Dr. Twix (ehemals Frau Dr. Raider) nimmt Blumen und Schokoriegel dankend entgegen.

Wahlergebnis Sachsen

Wahlbeteiligung:	81%
LA:	55,5%
FU:	21,4%
PIR:	6,9%
NIF:	6,7%
JOKE:	3,5%
MM:	2,4%
Sonst.:	3,6%

In Digi-Sachsen reichte es sogar für eine absolute Legalen-Alleinherrschaft – heiße Glühstrümpfe und guten Hunger wünschen wir Herrn Wiesenknopf!

BLACKOUT Special

Speziell ist unser heutiges Special gleich in zweierlei Hinsicht: Einmal soll es um ein Spielenetzwerk im fernen London gehen, das auch für uns Kurzstreckenzocker zugänglich ist; zum anderen sitzt man hier ohne Strom natürlich ausnahmsweise mal auf dem trockenen...

Genauer gesagt würde man vor einem schwarzen Bildschirm sitzen, denn um beim jüngsten Projekt von On-Line Entertainment mitzumischen, benötigt man klarerweise einen Computer. Da wir jedoch ganz zwanglos davon ausgehen können, daß Ihr so ein Gerät besitzt, dürfte es Euch vermutlich schon interessieren, wie Ihr Euch nun von Teutonia aus in die Londoner Zentrale dieses Netzwerks einklinken könnt, stimmt's? Immerhin warten dann ja unter anderem heiße „Air Warrior"-Luftschlachten gegen neue und ernstzunehmende Gegner oder mit „Battletech" auch Robotkriege gegen Mechpiloten aus ganz Europa!



WIE DENN NUN?

Wer sich jetzt mit Schaudern an so manch verunglücktes Computergame des Anbieters On-Line erinnert, wird zwar zugestehen, daß die Company ihrem Namen mit dem Projekt alle Ehre macht, könnte jedoch bezüglich seiner Teilnahme viel Aufwand befürchten. Daß dem nicht so ist, dafür garantiert Soft & Sound, wo man



die Sache hierzulande bürgernah organisiert: Die Firma bietet ein komplettes Starterkit samt Software, Handbüchern und Modem an; wer bereits über eine passende Datenschleuder verfügt (postzugelassen und mindestens 2.400 Baud schnell), bekommt das Anfänger-Set auch ohne Modem. Na schön, aber ist der eigentliche Betrieb dann nicht unbezahlbar teuer? Man denke nur an die Telefon-Tarife nach London! Wieder können wir Euch beruhigen, denn die Gebühren trägt On-Line, für Euch fallen lediglich 50 Pfennig pro Minute Netzwerk-Benutzung sowie die Telefonkosten bis zum nächstgelegenen On-Line-Knoten an. Und da solche Sammelstellen in vielen deutschen Großstädten zur Verfügung stehen (z.B. Frankfurt, Berlin, Stuttgart, Hamburg, München, Köln und Düsseldorf), werden je nach Wohnort oft nur die Tarife für den Nahbereich berechnet – ganz zu schweigen von den glücklichen City-Bewohnern, die sogar per Ortsgespräch dabei sind.

WAS DENN NUN?

Okay, wie sieht es aber mit der Software aus? Zumindest „Air Warrior" gehört an sich ja nicht gerade zu den Perlen des Digi-Entertainments, oder? Nein, solange man das Game



alleine gegen den Rechner spielt, bestimmt nicht – aber ähnlich wie Sierras „Shadow of Yserbius" entfaltet es seinen wahren Reiz erst im Multiplayer-Netzbetrieb, der ja nunmehr möglich ist. Dann



macht es auch durchaus Laune, sich über den Wolken gegen diverse andere Kampfpiloten zu behaupten, die mindestens so „echt" sind wie man selber! Insgesamt 23 Flugzeuge von Doppeldeckern aus der Zeit des Roten Barons bis hin zu Jagdmaschinen aus dem Korea-Krieg stehen dabei

zur Verfügung, und weil hier Flattermänner aus ganz Europa zusammenkommen sollen, ist die Beschränkung auf drei hypothetische Nationalitäten (Land A, B und C) vermutlich recht vernünftig. Die futuristische Alternative dazu wäre nun „Multiplayer Battletech", geht es bei der Netzwerk-Variante von Activisions Blech-Klassiker „Mechwarrior" doch im 31. Jahrhundert zur Sache. Hier sind freilich erst mal ein paar kleinere Trainingsmissionen mit seinem Kampfroboter zu bestehen, ehe man an gefahrvolle militärische Einsätze oder die beliebten Klein-Duelle auf der Arena-Welt Solaris VII rangelassen wird. Vor allem geht es bei dem 3D-Gerangel der metallenen Giganten aber natürlich darum, durch erfolgreich absolvierte Kämpfe Beförderungen, Ruhm und materielle Anerkennungen einzusacken.





WAS DENN NOCH?

So vielversprechend sich das alles bereits bis hierher anhören mag, bei On-Line/Soft & Sound hat man noch viel mehr Pläne. So soll beispielsweise noch diesen Januar ein neues Game ans Netz gehen, das eher die Denker unter Euch ansprechen dürfte – ein Börsenspiel. Diese Wirtschaftssimulation wird auf den tatsächlichen, täglich ermittelten Schlußkursen der Monetentempel basieren und im Zusammenwirken mit einer namentlich (noch) nicht genannten Großbank erarbeitet werden. Etwas später im Jahr folgt dann eine weitere Wirtschaftssimulation, über die vorläufig nichts Genaueres zu erfahren war, zudem liegt ein Projekt in den Schubladen der Entwicklerteams, an dessen Ende die Multi-Version von „Harpoon" stehen soll. Fischen, die im On-Line-Netz zappeln, dürfte es also so schnell nicht langweilig werden...

WARUM ALSO NICHT?

Sollte Euch jetzt das Wasser im Munde zusammengelaufen sein, so darf sich zumindest ein glücklicher Leser auf spannende On-Line-Duelle freuen, ohne dafür die Brieftasche zücken zu müssen: Wir verlosen hier und heute ein „Air Warrior"-Anfängerpaket (ohne Modem), das von der Düsseldorfer Soft & Sound-Zentrale gestiftet wurde! Freilich sollen bei diesem Wettbewerb die wahren Top-Piloten unter Euch bevorzugt werden, weshalb nur an der Auslosung teilnimmt, wer uns auf einer Postkarte mitteilen kann, welches der folgenden drei Flugzeuge beim Luftkrieger *nicht* simuliert wird – P51D Mustang, A320 Airbus oder Spitfire MK IX? Wer's weiß, darf im nächsten Zocker-Olymp nach seinem Namen suchen; dort sollte auch nachschauen, wer letztes Mal mit „Teddy Roosevelt" geantwortet hat. So, fehlen bloß noch Euer lesbarer Absender und unsere Anschrift:

Joker Verlag
„Blackout"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

On-Line Netzwerk

POSITIV: Interessantes, neues Spielerlebnis sowie guter Support durch einen inländischen Vertrieb; vielversprechendes Neuheitenprogramm.

NEGATIV: Trotz ziviler „Unterhaltskosten" kein billiger Spaß; an Hardwarevoraussetzungen (Modem) gebunden.

SCHWIERIGKEIT: Unterschiedlich.

BESONDERES: Für weitere Fragen steht die nächstgelegene Soft & Sound-Filiale oder die Firmenzentrale (siehe Bezugsadresse) gern zur Verfügung.

FIXPREISE: Anfängerset mit Modem ca. 249,– DM, Anfängerset ohne Modem ca. 99,– DM.

BEZUG: Soft & Sound
Rethelstr. 130
40237 Düsseldorf
Tel.: 0211/63 30 06

GROSSE GRAFIK COMPETITION



„Spunk" heißt dieses niedliche Geschöpf, das dem Compi von Simone Fischer aus Kalkar entfleucht ist. Wirklich gaaanz niedlich, Simone!

Die besondere Sensibilität einer Künstlerseele zeigt sich ja oft gerade in der Skurrilität der Figuren, die sie gebiert – zum Jahreswechsel haben wir ein paar beeindruckende Beweise für diese Theorie zusammengetragen!

KÜNSTLERSEELEN!

Euch ist Silvester wie Osterhase, denn Ihr sinnt ganzjährig lieber über die zarten Farbschattierungen eines verdorrten Grashalms nach, als Euer Gemüt mit weltlichen Feiertagen zu belasten? Dann laßt die Welt wenigstens an den kreativen Eruptionen in Eurem Innersten teilhaben: Eilt fliegenden Schrittes ins Atelier, sammelt all Eure per Bleistift, Pinsel oder Maus (Digi-Gemälde bitte auf Disk) erstellten Meisterwerke ein und schickt sie uns! So sie NACHWEISLICH SELBSTERSONNEN UND -GESPONNEN sind, kommen sie für den Abdruck in Frage – so Ihr schnödes Rückporto beilegt, kommen sie sogar zurück. Aber erst mal sollten sie bei folgender Adresse ankommen:

Joker Verlag
„Grafik Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn







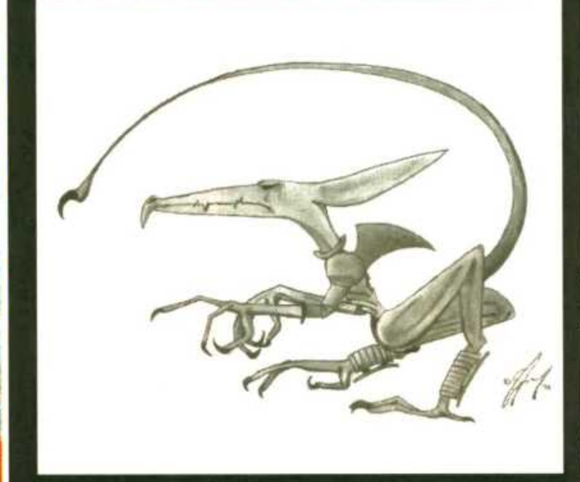
Den einfühlsamen Ghost-Comic verdanken wir Stefan Hauertz aus den Niederlanden. Tja, der Ruf unseres guten Redaktionsgeists ist eben schon bis zu den fernsten Grachten gedrungen!

Auf dem Bild von Michael Bloos aus Jena geht es nicht gerade gesittet zu – aber das Schlimmste ist hoffentlich bald vorbei...





Dieses wunderschöne Graffito sprühte Matthias Jordi aus der Schweiz für uns – wo hast Du das vorher eigentlich geübt, Matthias?!



Das elegante Urviech von Ernst Torday aus Leutkirch hat zwar keinen Namen, aber dafür eine überaus eigenwillige Anatomie...



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11 / 8079 / 8273
Telefax: (0 81 42) 546 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA 89,90
ACES OF PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA 79,90
ACES OVER EUROPE DT. VERS. VGA 3,5" 75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION / SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS 85,90
ALIEN BREED DT. ANL. VGA 3,5" 59,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT. 95,90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5" 89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5" 75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA 59,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT. 99,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5" 79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5" * 85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL. 49,90
BETRAYAL AT CRONDOR KOMPL. DT. VGA 75,90
BLOODNET VGA 3,5" 99,90
BLUE FORCE VGA 85,90
BLUE AND THE GRAY VGA 3,5" 89,90
BODY BLOWS VGA 3,5" 59,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5" 59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA 89,90
BURNING STEEL EDITOR KOMPL. DT. 3,5" 39,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA 39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA 39,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA 89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA 95,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT. 79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA 45,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5" 59,90
CIVIL AIRCRAFT FLIGHTTRAINER 2.2 KPL. DT. 3,5" 79,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA 79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM / MONKEY ISLANDS / INDIANA JONES / MANIAC MANSION / ZAK MC CRACKEN 99,90
COMANCHE DATA DISK KOMPL. DT. 59,90
COMANCHE DATA DISK 2 KOMPL. DT. 3,5" * 54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5" 69,90
CYBERRACE DT. ANL. VGA 3,5" 85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5" VGA 69,90
DAS SCHWARZE AUGE – SCHICKSALSKL. DT. VGA 89,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA 89,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5" 89,90
DOOM KOMPL. DT. VGA 3,5" 79,90
DRACULA DT. ANL. VGA 3,5" 79,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA 65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5" 75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5" 69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA 75,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5" 75,90
EMPIRE DELUXE VGA 69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5" 49,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JIMMI WHITE / JAMES POND 2 / CAR & DRIVER 75,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA 85,90
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5" 69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA 69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5" 99,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5" 49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5" 49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5" 59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5" 59,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5" 134,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA 69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VERS. VGA 69,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA 3,5" 69,90
GOAL – DINO DINIS – DT. ANL. VGA 3,5" 65,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA 89,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5" 85,90
HARPOON 2 DT. ANL. 3,5" * 79,90
HIGH COMMAND VGA 89,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5" 89,90
INCREDIBLE TOONS IBM 3,5" VGA 65,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5" 59,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5" * 85,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5" 59,90
KASPOROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5" 75,90
KING MAKER KOMPL. DT. VGA 3,5" 69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5" * 85,90
KRUSTYS FUN HOUSE DT. ANL. VGA 3,5" * 59,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE – VGA 3,5" 65,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA 59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" 79,90
LEMMINGS – HOLIDAY – VGA 3,5" 39,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. VGA 89,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA 99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA 49,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA 45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5" 45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA 45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5" 49,90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON / SILENT SERVICE 2 / RAILROAD TYCOON / PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5" 95,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DT. VGA 3,5" 95,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL 65,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL 54,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA 79,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3,5" * 75,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 VGA 3,5" 65,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5" 89,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. 3,5" 54,90
METAL & LACE VGA 3,5" 69,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA 79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA 89,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5" 59,90
MORTAL KOMBAT DT. ANL. VGA 3,5" * 59,90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5" 89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5" 85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5" 39,90
PENTHOUSE – HOT NUMBERS – VGA DT. ANL. 39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5" 59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA 69,90
PIRATES GOLD KOMPL. DT. VGA 89,90
POLICE QUEST 4 VGA 3,5" 69,90
POWERHITS BATTLETECH 54,90

PC/IBM

POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000 / INDIANAPOLIS 500 / JETFIGHTER 1 69,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA 69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5" 89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5" 39,90
PROTOSTAR – WAR ON FRONTIER – KPL. DT. VGA 3,5" 75,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5" 69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5" 89,90
RALLYE 65,90
RETURN TO ZORK VGA 3,5" 99,90
SAM & MAX ENGLISCH 3,5" 79,90
SEAL TEAM DT. ANL. VGA 3,5" 85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA 59,90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 VGA 3,5" 65,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5" 85,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" * 85,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5" 49,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5" 59,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL. 85,90
SIM FARM VGA 3,5" 69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5" 85,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA 85,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA 79,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1–4 ENGL. 89,90
SPACEARD HO! KOMPL. DT. VGA 89,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5" 69,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" 79,90
STAR WARS CHESS DT. KURZANL. VGA 3,5" 89,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. * 89,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. VGA 3,5" 65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA 89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL. 45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5" 39,90
STRIP POKER III – SUPER VGA / DIGI SPEECH – 3,5" 65,90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5" 85,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA 89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DT. HANDBUCH 85,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA 85,90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT. * 39,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – 3,5" DT. HANDBUCH 75,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5" 75,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS / DUNE / JIMMI WHITE SN. DT. VGA 65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA 75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA 79,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA 79,90
ULTIMA 7 TEIL 2 – SERPENT ISLE – DT. ANL. VGA 89,90
ULTIMA 7 TEIL 2 – SILVER SEED – DATA 3,5" 45,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5" * 89,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5" * 39,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5" 85,90
WALLS OF ROME VGA 3,5" 79,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5" 89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5" 89,90
WARRIORS OF LEGEND 3,5" 45,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA 79,90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5" 69,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5" 69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA 69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5" * 69,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA 89,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5" 85,90
X-WING DT. HANDBUCH VGA 85,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5" 49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5" 59,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA 79,90
YO! YOE KOMPL. DT. VGA 3,5" 65,90
YSERBIUS – SIERRA – VGA 3,5" 54,90

Preishits PC

688 ATTACK SUBMARINE VGA NUR 3,5" 29,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. STORMOVIK SU 25 / INDIANAPOLIS 500 / 688 ATTACK SUB DT. ANL. 5,25" 39,90
A-TRAIN 5,25" 19,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" – MICROPROSE – 34,90
BANE OF COSMIC FORGE – WIZARDRY 6 – KPL. DT. 3,5" 39,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25" 29,90
BATTLEHAWKS 1924 NUR 3,5" 29,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWKS REVENGE 29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25" 29,90
BUCK ROGERS 1 IBM 5,25" 29,90
CAPTIVE 29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5" 19,90
CIVILIZATION – MICROPROSE – VGA 3,5" 45,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS. 39,90
CONQUEST OF CAMELOT – SIERRA – 3,5" 29,90
CONQUEST OF LONGBOW – SIERRA – VGA 5,25" 34,90
CREEPERS VGA 3,5" 29,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5" 29,90
DARK HALF – ACCOLADE – 3,5" 29,90
DELUXE STRIP POKER 2 29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – VGA 3,5" 45,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5" 29,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25" 29,90
ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS – VGA NUR 5,25" 19,90
ERIC THE UNREADY 3,5" 29,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA 24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5" 39,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 – MICROPROSE – VGA 3,5" 45,90
FALCON 3.0 – MICROPROSE – VGA 3,5" 39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX – MICR. – VGA 3,5" 49,90
GLOBAL CONQUEST 3,5" 19,90
GOLD RUSH – SIERRA – 34,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25" 29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25" 29,90
GUNSHIP 2000 – MICROPROSE – VGA 3,5" 45,90
HARDBALL 3 VGA 3,5" 29,90
HARPOON VERS. 1.2.1 DT. ANL. 5,25" 34,90
HEIMDALL VGA 5,25" 29,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25" 29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25" 19,90
HILL STREET BLUES 29,90
HUMANS VGA NUR 3,5" 34,90
HUMANS 2 JURASSIC LEVELS 3,5" VGA-STAND AL. 29,90

Preishits PC

IMMORTAL 3,5" 29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS – KPL. DT. 3,5" 49,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5" 29,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5" 29,90
JURASSIC PARK VGA 3,5" 49,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA 34,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA – 29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL. 29,90
LEGACY – MICROPROSE – VGA 3,5" 39,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA nur 5,25" 29,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5" 29,90
LIFE & DEATH 2 – THE BRAIN – 3,5" VGA 29,90
LOOM – LUCASFILM – VGA 3,5" 29,90
LORD OF THE RINGS 2 – TWO TOWERS – DT. ANL. 3,5" 29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5" 34,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA 39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH / CORRUPTION / GUILT OF THIEVES 19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25" 29,90
MANIAC MANSION 29,90
MANTIS – MICROPROSE – 3,5" VGA 29,90
MICROPROSE SOCCER 29,90
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM – 39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" – LUCASFILM – 49,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5" 29,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA 29,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS – 29,90
OPERATION STEALTH 34,90
PINBALL MAGIC 3,5" 29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5" 49,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – 34,90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA NUR 5,25" 34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5" 34,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25" 34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5" 29,90
PRO TENNIS TOUR 2 – GREAT COURT 2 – 5,25" 29,90
PUSH OVER NUR 3,5" 24,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA 3,5" 29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5" 29,90
RAMPART DT. ANL. 5,25" 34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5" 39,90
REALMS KOMPL. DT. NUR 5,25" VGA 19,90
RICK DANGEROUS 2 3,5" 29,90
ROBOCOP 3 VGA 3,5" DT. VERSION 24,90
ROCKET RANGER – CINEMAWARE – 5,25" 14,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25" 29,90
SARGON V CHESS 3,5" 29,90
SHUTTLE DT. ANL. VGA 3,5" 29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5" 29,90
SIM ANT – MAXIS – 3,5" + 5,25" 34,90
SIM CITY / POPULOUS COMPIL. 5,25" 29,90
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – VGA 34,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – NUR 5,25" 29,90
STREET FIGHTER 1 NUR 3,5" 29,90
SUMMER CHALLENGE – THE GAMES – VGA 3,5" 29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5" 19,90
SUPER TETRIS 5,25" 39,90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION – VGA 3,5" 29,90
TENNIS CUP 2 3,5" 24,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25" 34,90
TIME QUEST 3,5" VGA 29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLYE 29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL. 39,90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3,5" 29,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL. 29,90
WAXWORKS – ACCOLADE – NUR 3,5" 29,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5" 29,90
WINTER CHALLENGE – THE GAMES – 19,90
WIZKID VGA 3,5" 29,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5" 29,90
WWF WRESTLING 3,5" VGA 29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL. 34,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5" 29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5" 29,90

CD ROM Programme

ÄGYPTEN – MULTIMEDIA – 75,90
AFRIKA – TRAVEL MAGIC – 59,90
AUSTRALIEN – MULTIMEDIA – 75,90
B17 FLYING FORTRESS & SILENT SERVICE 2 59,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION 69,90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE" 119,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT" 119,90
BLUE FORCE 89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA * 85,90
CASTLEMASTER / 3D CONSTRUCTION KIT DT. ANL. 49,90
CALIFORNIA COLLECTION 29,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE 1099,90
CD CADDYS 19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1 85,90
CHESSMASTER 3000 59,90
CHESSMASTER 3000 PRO WINDOWS 99,90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS 189,90
CINEMANIA – MICROSOFT – FILMDATENBANK 139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 99,90
COLOR MAGIC – CLIPARTS IM TIFF-FORMAT – 69,90
CONAN THE CIMMERIAN 49,90
CURSE OF ENCHANTIA 49,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – 79,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT. 89,90
DESKTOP BOOKSHOP 39,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM 79,90
DINOSAUR ADVENTURE 79,90
DRACULA UNLEASHED SVGA 89,90
DUNE 59,90
EUROPEAN RACERS – RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL. 85,90
EYE OF BEHOLDER 3 49,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT. 89,90

CD ROM Programme

F15 STRIKE EAGLE 3 99,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2 49,90
GIF IT NEWS Massenhaft GIF-Bilder 45,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 99,90
GRAPHMAGIC 2 69,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO 49,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT. 65,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik 19,90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS 65,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 119,90
INCA KOMPL. DT. 119,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS – ENHANCED 89,90
IRON HELIX 109,90
JONES IN THE FAST LANE 39,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 79,90
KINGS QUEST 5 39,90
KINGS QUEST 6 49,90
LABYRINTH OF TIME 79,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – 75,90
LEGEND OF KYRANDIA 49,90
LEISURE SUIT LARRY 6 85,90
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF / FIRESTONE / BOUNTIFUL / BAY HILL CLUB 75,90
LOOM – LUCASFILM – 49,90
LORD OF THE RINGS 99,90
LOST IN TIME KOMPL. DT. 119,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2 79,90
MAD DOG MCREE 75,90
MALONYS – INTERAKTIVES COMIC – 69,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND – 79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – 89,90
MANTIS FIGHTER – MICROPROSE – 49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS 29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN – 149,90
MICROSOFT – GOLF – 99,90
MICROSOFT – MOZART – 119,90
MICROSOFT – STRAVINSKY – 119,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM 49,90
MONKEY ISLANDS – LUCASFILM – 44,90
M.U.D.S. DT. ANL. 29,90
PEGASUS 2.0 49,90
PIXEL PERFECT 54,90
PROTOSTAR 75,90
RAYTRACE MAGIC VOL. 1 35,90
REBEL ASSAULT – LUCASFILM – SVGA 89,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND 29,90
RETURN OF THE PHANTOM – MICROPROSE – 99,90
RETURN TO ZORK 99,90
RINGWORLD – REVENGE OF THE PATRIARCH – 85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN. 59,90
SHAREWARE PERLEN 2: SPIELE, DTP, GRAPH. ETC. 45,90
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENTURE – 109,90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT. 69,90
SPACE QUEST 4 49,90
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY * 109,90
STELLAR 7 39,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS * 89,90
SUPER VGA HARRIER 99,90
TENNIS CUP II 29,90
THE 7TH GUEST ohne Video in CD-Box 69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. SHUTTLE / DUNE / LURE OF TEMPTRESS DT. ANL. 79,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 79,90
TORNADO DT. ANL. 89,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 29,90
TRAVEL MAGIC – AMERICA NORTH/WEST – 69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1 39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2 89,90
WILLY BEAMSH 44,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2 59,90
WING COMM. 2 INCL. SPEECH/OPERATION 1 & 2 59,90
WOLFPACK * 85,90
WORLD OF XEEN (MIGHT AND MAGIC) 99,90
WRATH OF THE DEMON 39,90

PC Soundkarten/Zubehör

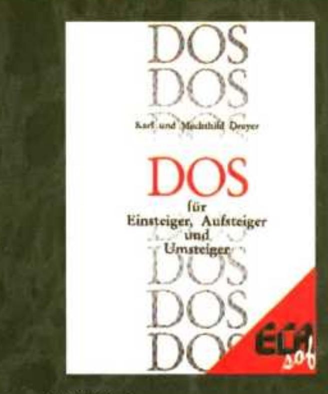
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5" 19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25" 19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS 69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER 165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL. 319,90
GRAVIS GAME PAD 39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO 79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG 59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG 59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ 69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG 24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN, BENÖTIGT SB 16 549,90
MAUSMATTE 6,90
MIDIBLASTER 389,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER 219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN 49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN 45,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL. 499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB. 379,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDB. 269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB. 139,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB. 199,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE – 149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS – 359,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER 165,90

Leerdisketten

3,5" 2DD NONAME 10ER 9,90
3,5" 2HD NONAME 10ER 14,90
5,25" 2DD NONAME 10ER 5,90
5,25" 2HD NONAME 10ER 12,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

JOKER SHOP!



Nr. 900006
Horizonterweiterung I – Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger" von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk!
Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Exemplar





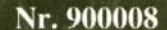
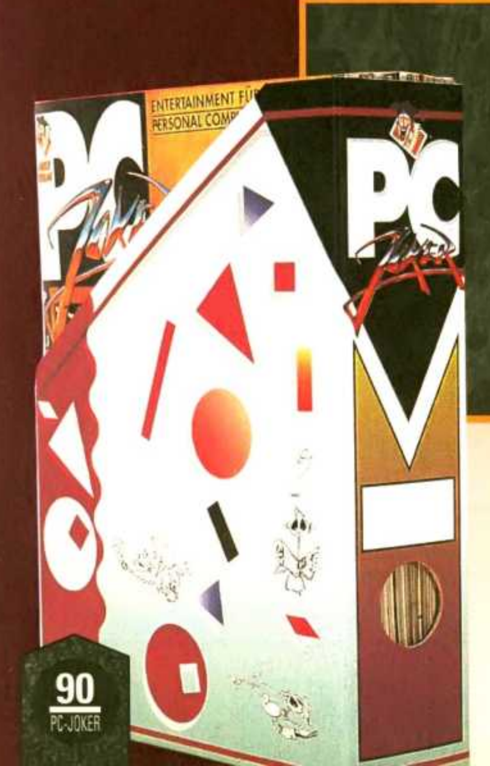
Nr. 200000 / Nr.400000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie" bietet jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt vierteljährlich für „Megablast", wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 90009
Joker-Shirt – Das Kleidungsstück für den PC-Freak von Welt! In schickem schwarz mit todschickem (farbigem) Transferdruck und selbstredend aus 100% Baumwolle. Für Damen und Herren gleichermaßen geeignet, erhältlich in den Größen S, M, L und XL.
Man geht nicht mehr ohne!
Bereits für kleidsame DM 24,–



Nr. 500003
Exklusiv-CD – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's jetzt den heißen Sound von „Whale's Voyage" auf einer vom Komponisten und Programmierer HANDSIGNIERTEN CD! Ein Sammlerstück, um das man Euch beneiden wird…
Für unglaublich preiswerte DM 15,– pro CD

Nr. 900008
Sammelordner – Dieser schicke Sammelordner wurde exklusiv für den PC Joker designt. Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest und rundum farbig bedruckt, faßt mehr als einen Jahrgang und hat ein praktisches Griffloch. Einfach klasse, das Teil!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,–

Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch" genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!!
Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,– pro Uhr

Nr. 500002
Mousepads – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,–





Nr. 100000
Horizonterweiterung II – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker" aufzuschlagen!
Für DM 7,– pro Heft



Nr. 300000
Joker-Sammlung – Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, ehe sie ausverkauft sind: Beim Schwestermagazin (AJ) bringen die vergriffenen Hefte jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt!
Für die gewohnten DM 7,– pro Ausgabe



Nr. 60001
Ghost-Mütze – Selbst wer im Kopf nur wenig Geist hat, kann jetzt einen auf dem Kopf haben: Das exklusive, sommer- und wintertaugliche Käppi mit unserem exklusiven, sommer- und wintertauglichen Ghost ist da!
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

Her damit

Waaahnsinn, der Kram ist ja topexklusiv und geschenkt günstig noch dazu – wie kann ich bestellen? Nichts leichter als das: Entweder einfach den Coupon ausfüllen oder alle wichtigen Daten (Artikelnummer etc.) auf eine Postkarte schreiben und das Ergebnis an unsere Adresse schicken. MERKE: Nachnahmebestellungen sind nur im Inland möglich!

Ich bezahle ○ per Nachnahme ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,– (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 12/91 ☐ 4/92 ☐ 5/92 ☐ 7/92 ☐ 9/92 ☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94
200000	Sonderheft	☐ Strategie
300000	PC Joker	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93
400000	Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94
500002	Mousepads	☐ Stück
500003	Whale's Voyage Exklusiv CD	☐ Stück
60001	Ghost-Mütze	☐ rot ☐ weiß
90003	Joker Watch	☐ weiß ☐ schwarz
90009	Joker Shirt	☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL
900006	DOS-Buch	☐ Stück
900008	Sammelordner	☐ Stück

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · JOKER SHOP · BRETONISCHER RING 2 · 85630 GRASBRUNN**

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt(ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistenz
Dorothea v. Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Reinhard Fischer
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet

Titel
Nikola Neubauer

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A — 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

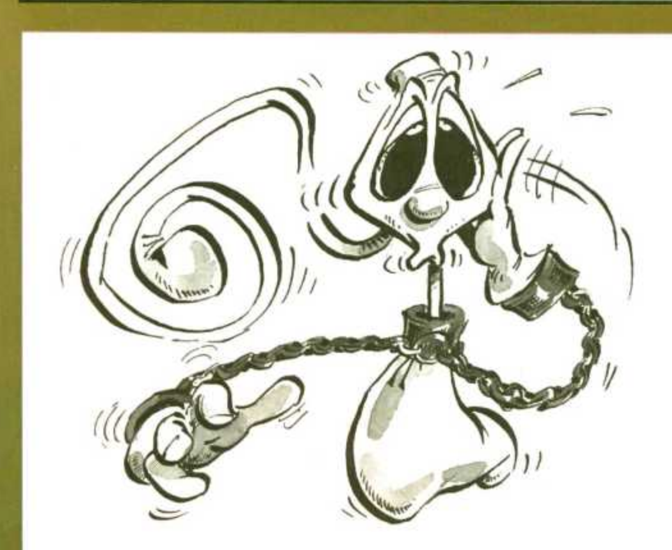
Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint monatlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben, 5/6 und 7/8

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.
Telefax: (089) 4604977



KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Verkaufe gebrauchte Leerdisketten, 10 Stück, formatiert, für 5 DM. 100 % Error-free! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Sega Game Gear mit 5 Spielen, Tasche, Netzteil, Gear to Gear-Kabel, Master Gear-Adapter, außerdem Modem Hayes kompatibel inkl. aller Kabel und Software. Preis VS. el.: 05326/3357

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Roland SCC-1 mit Midi-Keyboard Yamaha PSS-680 (eigene FM-Klänge, PCM-Drumset, integrierter Synthesizer u.v. Extras) + Ständer inkl. aller Anschlußkabel für 980 DM. Tel.: 06434/6674

Verkaufe gebrauchte Leerdisketten, 10 Stück, formatiert, für 5 DM, 100 % Error-free! Tel.: 02624/6435

Verkaufe 2 x 1 MB Sipptons für 80 DM. Verkaufe Orig.-Spiele EM & Sensible Soccer, jedes Spiel für 30,- DM. Jens Fueske, Sichelstr. 3, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/284570

Motherboard 486DX/50, noch Garantie, für 550 DM und mit 4 MB RAM 800 DM. Sören Kongehl, Straße der Solidarität, 39629 Bismark

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Schneider Euro AT, 1 MB RAM, 16 MHz, 44 MB HDD, 3,5"-LW, erweiterte Grafikkarte, MS-DOS 5.0, Mouse + Software, viel Shareware, GIF-Bilder. Preis 500-600 DM. Tel.: 036331/6614 Michael Diener

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Soundblaster 16 ASP 370,- DM, Waveblaster 270,- DM oder zus. nur 590,- DM. SB-Midi-Adapter inkl. Sequenzer 45,- DM. 07044/8271 ab 17 Uhr.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Highscreen-Farbmonitor für insges. 700 DM; außerdem Orig.: Chaos Engine, Street Fighter 2, Patrizier, Lionheart, Might & Magic 3 jeweils 45 DM. Telefon: 0211/552215

Verk. 286/16, 1 MB RAM, 52 MB HD, 3,5-LW (1,44 MB) o. Monitor, aber 10 Games, z.B. Patrizier, Das Schw. Auge, 1869, Dune, Robin Hood, Swotl für 750 DM. Mit Monitor für 1400 DM. Schreibt an: Heiko Hamann, Sachsenallee 42, 04552 Borno

Verkaufe A500 mit 2,5 MB, Monitor, zweitem Diskettenlaufwerk, GVP-Controller (für Fest- oder Wechselplatte), viel Software. 2 Jahre alt. NP 3500 DM, für 1700 VHB. Tel.: 0611/905855

PC und Amiga aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

CPU 486/50 DX 700 DM, Festplatte Quantum 1225S 1,2 GB 1800 DM, 500 MB 960 DM, 240 MB 500 DM, Streamer Wangtek PD 1550 650 DM, Videokarte Eyear 600 DM, 1 MB Simm 80 DM, 4x4 MB-Simms 1200 DM. Tel.: 02941/62046

Verk. 2x1 MB VGA-Grafikkarte ab 40 DM, Gamecard 20 DM, Soundman 60 DM, Software: Strike Commander 60 DM, F117A 40 DM ..., MS-Works 2.0 ... Liste von Th. Krüger, R.-Luxemburg-Str. 49, 03044 Cottbus

Verkaufe Amiga 3000, 2 Festplatten, 2 Floppies, Maus, Stick, Tastatur, 8 MB, für 2800 DM. Tel.: 02624/6435. Und 386/25 MHz PC im Designer-Tower 70-MB-HDD, 2 Floppies, SVGA-Monitor, DOS 6.0 und Spiele für 3000 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe 386SX-16 Motherboard ohne Simm-Module, 150 DM. Tel.: 035936/283 (Peter) ab 19 Uhr

386DX/40-Desktop, 4 MB RAM, 107 MB HD, 2xFDD, Soundblaster, VGA-Monitor MPR II, DM 2.200,-. Tel.: 04821/85760

Achtung! Verkaufe CD-ROM-Laufwerk Sony CDU-31 A (gut erhalten) für VB 280 DM. Anruf bitte Montag - Freitag von 18 Uhr - 20 Uhr. Tel.: 0221/362313

Color Scanner Scan Plus 600 echte dpi mit Scan Software, neuwertig und originalverpackt, NP 1.200 DM, nur 900 DM. Tel.: 02151/405836

486XS33 Intel-Prozessor für 300 DM. Telefon: 724661 Erfurt

Verk. 4-MB-SIMMs (9,70 ns), 360 DM/Stck.; Speicherkarte f. AT inkl. 2 MB RAM 200 DM; SB 16 ASP 400 DM, Waveblaster f. SB 16 400 DM, alles unbenutzt/neu! Mo.-Fr. Telefon: 0251/519211 oder 05043/1585 (Sa./So.).

Amiga 1200 mit 120-MB-Festplatte, Monitor Commodore 1960, Epson-Drucker, 2. Laufwerk, Echtzeituhr, Joystick, Original-Spiele: Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Larry 2-5, etc., Neupreis 3800 DM, für 1500 DM (VHB), nur komplett und nur für Selbstabholer! Telefon: 06251/52877.

Biete Software

Demos, Grafiken, Sounds, Animationen, Programme und Spiele (Shareware) zu Top-Preisen (ab 50 Pfg.), auch im Abo. Info gg. 2 DM bei Jens Stegemann, Danziger Str. 13, 38683 Langelsheim

Verkaufe/tausche mehrere Originalspiele, auch auf CD. Liste anfordern bei Elke Gieß, Fuhrmannstr. 8, 76437 Rastatt

Verkaufe supergünstig PC-Originale: Eishockey Manager, Humans, Pirates Gold, War in the Gulf, Wall Street Manager, Comanche, H. 1914-1918, Larry V, Premier Manager, Soccer Manager, 1869, Fußball Bundesliga 1963-1993, alle 40-70 DM. 05254/67051, Ingo. Tausche auch.

Soundblaster 16 ASP 370,- DM, Waveblaster 270,- DM, oder zus. nur 590,- DM. SB-Midi-Adapter inkl. Sequenzer 45,- DM. 07044/8271 ab 17 Uhr

Billiger geht es nicht: PC-Originale: Alcatraz, BMP, Hero Quest, Grand Monster Slam, Advantage Tennis + Superski II + Grand Prix 500 II + Killerball, Lethal Weapon, On the Road, R.B.I. II, Baseball, Rampart, Special Forces, The Battle of Britain, Football, alle 30-50 DM. 05254/67091, Ingo. Tausche auch.

Verk. PC-Originale: Syndicate 60 DM, A-Train 50 DM, Sim Life 65 DM, Stronghold 70 DM, El Fish 70 DM, Protostar 60 DM, Sim Ant 45 DM, Tel.: 07251/62781, Dominik verl.

Originalsoftware: Sim Earth 40 DM, Wing Commander 30 DM, A10-Tank Killer 20 DM, F19-Stealth Fighter 20 DM, Mario Andretti's Racing 20 DM. Alles mit Originalverpackung. Tel.: 02293/1556

Verkaufe/tausche PC-Orig.: DSA, Beholder 2, Lemmings 2, je 30-40 DM. Tel.: 03672/32013 (nur am Wochenende)

Verkaufe Original Space Quest-Trilogie (Teil 1-3, komplett mit allen Anleitungen auf englisch) f. 55 DM inkl. Porto! Alle EGA! Martin Kalscheuer, Telefon: 089/269035 ab 18 Uhr oder Fax: 089/263491

Verkaufe PC-Original NHL-Hockey für 60 DM. Tausche auch gegen Tony la Russa 2, Seven Cities of Gold. Tel.: 06301/33494 (Christoph)

Monkey Island, Indy, Loom, Zak McKracken, Maniac Mansion zusammen 89,-. Freddy Pharkas 65,-, Hook 39,-, Dr. Brain 39,-, King's Quest 49,-, außerdem PD-Spiele je nur 3,-. Nur Originale. 02234/64094

Grand Prix 500 II. Du hattest bei mir angerufen und gefragt, ob das Spiel auch auf CGA läuft. Es läuft auf CGA. Melde Dich bei mir, 05524/67031 Ingo Kuerpick

Orig. X-Wing m.d. Upgrade Kit 160 DM. Orig. Wing Commander deutsch 80 DM. Suche Burning Steel, Enterprise in dt., Silent Service 2, The Perfect General. Tel.: 0951/42221

Verkaufe Thrustmaster Peddles u. WCS zusammen 299 DM oder einzeln. Budokan 15 DM, Links 20 DM und UW2 35 DM. Tel.: 089/6253837. Fragt nach Elias.

Verkaufe oder tausche orig. Powermonger 60 DM, Strike Commander 70 DM, Plan 9 from outer Space 50 DM. Suche Hannibal. Bitte nur Originale. Daniel Wipf, Oberdorf 44, CH-8460 Marthalen

Verk. SVGA-Monitor + Grafikkarte für 200 DM. Alone i.t.D., MM4, Harr. JJ für je 40 DM. Amberstar, MM3, X-Wing Data 1 für je 25 DM. Tel.: 07661/61159 Johannes

PC-Originale: Inca, Veil of Darkness, Lost in Time, Police Quest 3, Simon the Sorcerer. Alles kompl. deutsch, je 50 DM. Maupiti Island kompl. dt. 25 DM. Tel.: 05175/7606 ab 18.00, Susanne

Verk. PC-Originale: Burntime 60 DM, Dune 2 60 DM, Battle Isle Data 2 40 DM, Transarctica 30 DM, Fun Collection (Pinball Dreams, James Pond 2, Oxxd Magnum) 70 DM, Formular f. Window 5 20 DM. Tel.: 038354/22337

Verkaufe meine gesamte PC-Software (neueste Spiele und Tools) zu Billigst-Preisen. Natürlich alles Originale. Verschenke auch viel! Liste gg. 3 DM Porto. Peter Koch, PF 52, A-5026 Aigen

Verkaufe/tausche Humans 35 DM, Sim Life 50 DM, X-Wing 60 DM, 1869 45 DM. Suche TVX, Maniac Mansion 2, Falcon 3.0, Incredible Machine 1/2. Tel.: 06322/65720 Christoph

Verkaufe Comanche DV für 45 DM, WC2 EV, Winter Games EV, Sim Earth DV für je 35 DM, KQ6 EV, Indy 4 EV und Monkey Island 2 für je 30 DM oder Games-Bundle (alle Spiele) zum Weihnachtspreis von nur 200 DM (statt 240 DM). Alle Spiele VGA! Tel.: 07471/6410 ab 16 Uhr

Verk. PC-Orig.: The Lost Vikings 50 DM, Der Patrizier 45 DM, Day of the Tentacle 55 DM. Alle Programme in Deutsch, inkl. NN. Tel. nach 18.00 Uhr 02242/7789

Verkaufe Originale: Task Force 70 DM, Secret Weapons o.t.L. 60 DM, Burning Steel 60 DM. Orig.-verpackt. Preise VB. Mailing to: Stefan Meyer, Erlenbachstr. 15 A, 76764 Rheinzabern

Comanche, Hero Quest 60 DM, Legend of Kyrandia 50 DM, Populous 60 DM, Indy 4 50 DM, HL 1914-1918 45 DM oder Tausch ev. Patrizier, Stunt Island usw. Maik Schmitz, G.-Thälmann Str. 7, 39291 Vehlitz

Softwareauflösung auf dem PC! Liste anfordern bei: A. Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck

Verk. Orig. Tornado 50 DM, Strike Commander + Speech 75 DM, Swotl 40 DM. Jürgen Stephan, Erich-Schulz-Str. 16, 16816 Neuruppin, Tel. 03391/5803

Verk. Campaign, Freddy Pharkas, Space Crusade komplett deutsch je Spiel 55 DM. V for Victory 2 eng. 50 DM. Movie Premiere ohne Gremlins 2 25 DM. Tel.: 02365/55466 ab 18 Uhr

PC Originale + NN: Strike Commander 60 DM, Chess Maniac 50 DM, Dune 2 60 DM, Der Patrizier 60 DM, Test Drive 3 50 DM, Go for Gold 30 DM, Mega Fortress 50 DM, Wing Commander 1 50 DM, PC Joker-Hefte 5,- /Stck. 02822/52415

Verk. Soundkarte PC Soundman o. Boxen (AdLib-kompatibel) 100 DM, Historyline u. Civilization je 50 DM, Klax, Sim City, Populous je 20 DM o. alles zusammen 200 DM. Tausche Spiel g. Lemmings 2. 05383/1829 Jan

PC-Orig: Ishar, Dark Seed, Kyrandia je 40 DM, Castles + North Campaign 45 DM, Hero Quest, Matrix Cubed je 30 DM, Quest for Glory 1 25 DM, Heart of China, Dark Half, Streetf. 2 je 35 DM. Tel.: 08341/5528 zw. 20-22 Uhr

Biete neueste Software für Amiga und PC. Tel.: 08141/16466

Space Max 40 DM, Railroad Tycoon 40 DM, Aces of the Pacific 50 DM, Strike Commander 50 DM, Megafortr. 40 DM, Dune 2 40 DM. Suche FS 5.0 dt. Tel.: 04821/85760

Verk. WC 1+2, X-Wing, Pirates 2, Syndicate, Strike Com., Railroad Duxe, NHL Hockey, Privateer, Aces of Pazifik, Burntime, Patrizier, Powermonger, Planets Edge, A-Train 30-80 DM. Tel.: 0941/892150 ab 18 Uhr

PC-Originale: Day of Tentacle 60 DM, A-Train 60 DM, Goal 50 DM, Links Courses Banff, Mauna, Troon North je 30 DM,释 Eternam 60 DM, 1000 SW-Spiel Indy f. CD-ROM 70 DM. Tel.: 02182/50445 ab 14.00 Uhr

Verkaufe 10 PC-Games (fast alle komplett deutsch) zu Festpreis 300 DM. U.a. enthalten: Man. Man. 2, SQ 5, Eye of Beholder 1-3, Lands of Lore, Spelljammer u.a. Tel.: 08547/7637 ab 18.00. Frohes Fest

PC-Originale mit orig. Handbüchern + Verpackung: Warlords 2 60 DM, Cobra Mission 50 DM, Red Baron DV 30 DM. Tel.: 09555/664 Florian

Verk. Maniac Mansion 2, Historyline, Elvira 2, Powermonger (alle Spiele komplett deutsch). Tel.: 02243/7040

Betrayal at Krondor, Day o. Tentacle, Syndicate, Elite 2, kpl. dt. je 50 DM. Lands of Lore, Space Hulk, Serpent Isle je 40 DM, WC 2 5 1/4, BAT 2, Magic Candle 3 je 30 DM. 0221/6801897 ab 18.00

Originale: Privateer 65 DM, Krondor 60 DM, Streetfighter 2 45 DM, Larry 1 VGA 40 DM, WC 2 30 DM, Underworld 2 50 DM, Battle Chess 4000 40 DM, Jordan in Flight 40 DM. CD: Maniac 2 65 DM. 0521/391625

Löse meine Softwaresammlung am PC wegen Taschengeldmangel auf. Schreibt an Mike Schütcke, Postfach 19, A-6122 Fritzens, Österreich. 100 % Antwort.

Verk. PC-Originale: Strike Commander + Speech + Tactical Op 1 99,- , Privateer + Speech 99,-, X-Wing 39,-, Day o.t. Tentacle 49,-, Historyline 29,-. Sache Dölling, Wenningstedter Weg 34 a, 25980 Westerland

PC-Originale: Lemmings 2, Alone in the Dark, Robin Hood, Mario wird vermißt zu je 50 DM. Tel.: 030/8618912

Access für Windows (deutsches Original) updatefähig 400 DM, Corel Draw 2.0 (deutsch) 85 DM. Tel.: 02151/405836 (Anrufbeantworter)

Verkaufe Deluxe Paint für 150 DM. Wo in aller Welt ist Carmen Sandiego für 50 DM und Plan 9 from Outer Space für 50 DM. AJ 11/89 Höchstgebot. AJ 4/91 - 11/93 für 200 DM VB. 02403/51170

Verkaufe Gunship + Missiondisk 70,- DM, Task Force, Links 386 Pro, Day of the Tentacle, Indy 4, Aces of the Pacific, Legend of Kyrandia, Falcon 3.0 für je 50 DM und Stellar 7 für 20 DM. Tel. 724661 Erfurt

Verk. PC-Originale: DSA 35 DM, Patrizier 40 DM, Indy 4 45 DM. Alle kompl. dt. und 100 o.k., alle für 110 DM. Schneider Markus, Steinhügl 80, 94081 Fürstenzell, Tel.: 08548/484.

Tausche od. verkaufe (60 DM) Jurassic Park (dt.), originalverpackt, gegen Fields of Glory, Das Schwarze Auge oder Burntime. Bitte alles in Deutsch + Anleitung. Tel.: 08327/226 außer Mittwoch u. zw. 14 + 17 Uhr.

Verkaufe Sim Earth 30 DM, Willy Beamish 30 DM, Dark Seed 30 DM, Pools of Darkness 20 DM, Police Quest 3 25 DM, Monkey Island 2 (engl.) 15 DM, Populous 15 DM. Tel.: 02921/15485.

Verk./tausche PC-Orig.: Monkey 1, Maniac 2 (DV), X-Wing, Captive (DA), 100% o.k., je 50 DM. Suche u.a.: Underworld 2, Leather Goddesses 2, KGB, Lemmings 2, Land of Lore (Orig.!). M. Bindnagel, Fernichweg 1, 74842 Sulzbach.

PC-Soft! Demos, Mod-Files, Sound-Tools, Grafik-Tools, Games. Alles zum Selbstkostenpreis! Leerdisk (für Liste) und RP an: T. Joa, Böhlweg 49, 67316 Carlsberg.

Original: Elite 2 - Frontier 45 DM. Tel.: 02293/1556.

Stop! PC-Soft zu verkaufen: Eishockey Man., PD, Robin Hood zu je 45 DM. F-15 2, F-19, M & M 3, BPM, Willy B. zu je 35 DM! Populous 2-Demo 30 DM! GB: Terminator 2! A. Hascher, Opping 4, 84384 Wittibreut.

Verkaufe PC-Originalspiele (mit Handbuch und Orig.-Verpackung): Campaign 44 DM, Wallstreet Manager 54 DM. Falk Wagner, Tel.: 0351/335047 (Preis für beide Spiele 90 DM).

Achtung! Löse meine PD-SW-Sammlung auf. 50 Win-Games 20 DM, 50 DOS-Games 30 DM. Teilweise Vollversionen (ca. 15), darunter auch Pagan, CPT, Comic, Galactix uvm. Zus. nur 40 DM + Versand. Tel.: 0211/6802484.

Suche Hardware

Suche 486DX/50 od. 55 mit Local Bus oder PCI, Towergehäuse, mind. 4 MB RAM, mind. 200-MB-Festpl., mögl. int. SCSI-Controller bis 2500 DM. 0541/17981 Stefan, abends.

Suche PC 486DX/50 od. /66, PCI, 8 MB RAM, mind. 200-MB-Festplatte, Tower, SCSI-Controller, bis 2500 DM. Tel.: 0541/17981, Stefan, abends.

Suche Software

Suche PC-Spiele aller Art. Vor allem: First Samurai, Manchester United, EoB 3, Privateer, Terminator Rampage, alle Wrestling-Games, Strip Poker und weitere Beat 'm' Up-Games. Tel.: 06135/2019

Suche Rollenspiele: The Day of the Tentacle, Escape from Cyber City. Biete zwischen 50-70 DM an. Bitte nur Originale und komplett in Dt. Tel.: 06158/5808, Moselstr. 17 c, 64560 Riedstadt (Holger)

Suche dringend PC-Originalspiele Gods, Magic Pockets, Xenon 2, in sehr gutem Zustand (je 40 DM). Suche auch Bitmap Brothers Collection Vol. 2 (bis 60 DM). S. Hensel, Saarlfelder Str. 67, 04179 Leipzig

Suche/tausche X-Wing, Eish. Manager, NHL-Hockey, Tony la Russa, Baseball, Flight-Sim. 5.0, F-15 Strike Eagle III. Biete Historyline, Mega lo Mania, BMP, Sensible Soccer, Wayne Gretzky 3. Tel.: 07731/53297

Suche dringend für PC das Rollenspiel Wasteland. Angebote unter Tel. 04163/6531, täglich ab 18 Uhr

Suche dringend das Spiel 4D Sports-Drivin' für PC. Nur Original. Tel.: 06029/1307 (nach Peter fragen) Mo-Fr. ab 19 Uhr.

Suche orig. Ralf-Glau-Edition für PC. Nur 100% o.k., biete 40 DM. Nur im Raum bzw. Kreis Dueren. Ruft an: 02421/391987.

Tausche

Biete Starbyte Soccer England + Sports Mast. (Adv. Tennis u.va.). Suche NHL Hockey, Sensi. Soccer + WWF Wrestling 2. Nur Originale. Patrick Plate, Holminden, Tel.: 05531/4631

Suche Tauschparter für PC. Habe das Neueste und suche es (auch Demos etc.), evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/42204 Joachim

Superangebot 9:1 für Euch. Tausche: 3 1/2 PC-Originale neu mit Verpackung + Anleitung: Monkey Island 2 + Indy 4 Action Game gegen ein anderes Game. Jan Kunz, Freilerstr. 25, CH-8157 Dielsdorf, Tel. 004118532484

Hallo, wer hat Lust, Day of the Tentacle, Euro Soccer oder Sensible Soccer gegen Lothar Matthäus zu tauschen? Fragt nach Florian. Tel. 09409/1535

Comanche (d) zu tauschen gegen Eye of the Beholder, Dogfight, Eric, Land of Lore, Archer's Pool u.a. Tel. 09952/370

Suche Tauschpartner für PC. Habe das Neueste und suche es (auch Demos etc.), evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/42204 Joachim

Suche PC Joker 3/92. Tausche Eishockey Man., The Legacy, Indy 4 gegen Privateer, X-Wing, Pirates Gold oder Lemmings 2. Nur Orig. PC-Games. Tel.: 0521/237635 Frank

PC-Orig. Stunt Island, Police Quest 3. Suche Starlord DA, Eye of Beholder 3 DV. Bitte nur Originale. Malte Wilms, Markgrafstr. 33, 30419 Hannover

Tausche Originalspiele Monkey Island II, X-Wing, Strike Comm. + Speech Pack. Suche Day of Tentacle, Epic, Pinball, Indiana Jones 4, Wall Street Manager,

Tornado. Tel. ab 19 Uhr 035936/ 283 Peter

Tausche Empire Deluxe, Civilization gegen Eishockey Manager, Syndicate. Telefon 02433/85282

Tausche Privateer, EM 3, Burntime, Das Schwarze Auge, Wallstreet Manager, Elite 2, Sherlock Holmes, Humans, Monkey Island 2 gegen gleichwertige Originalspiele. Tel.: 02441/4194 ab 20 Uhr.

Tausche X-Wing, Strike Commander, Patriot, Reach for the Skies, Prince 2, Dune 2, Harpoon, Shadow of the Comet, Waxworks, Pools of Darkness u.a. Tel. ab 18 Uhr: 02362/6313.

Kontakte

Star Trek-Fan Club sucht Mitglieder für Conventions, Dinner uvm. Fragen, Ideen, Anmeldungen schriftlich mit Rückporto an: UFP, SF-HQ, CPT. Stefan Meyer, Erlenbachstr. 15 A, 76764 Rheinzabern

Wir suchen Top Programmierer (PC, Amiga), Grafiker, Musiker und Storywriter. 0541/17981 Stefan, abends, Wochenende.

Der internationale "AUNUDFÜ"-Club sucht noch Mitglieder! Leistung: monatliche Clubzeitschrift, Hilfestellung für DFÜ, kostenlose DFÜ-Programme u. mehr. Infos bei: Holger B. Tel.: 02369/4308

Wir suchen Top-Programmierer, Grafiker, Musiker und Storywriter auf PC / Amiga / Mac. Tel.: 0541/17981 Stefan, abends.

Verschiedenes

Lösungen: Monkey Island 1+2, Elvira 1+2, Indy 3+4, Eco Quest, Die Kathedrale, Kyrandia, Dark Seed, Ultima 7, Hexuma, Beast 2+3, Loom. Je Lösung 5 DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth (fr. Rückumschlag)

Verk. Trainer-Cheats-Auflös. zu 100en von PC-Spielen auf komprimierten HD-Disks gegen 10 DM u. beigefügtem frank. Rückumschlag. Patrick Frass, von-Lauff-Str. 7, 50931 Köln

Verkaufe PC JOKER von 1/92 bis 10/93 in Top-Zustand nur komplett für 60 DM inkl. Porto und NN-Gebühr. Ole Begemann, Kreuzbuschweg 2, 32758 Detmold

Probleme bei Sierra-Lucas-Spielen? Kostenlose Telefon-Tips zu: PQ4, Larry 6, Glory 4, Tentacle, Simon, Goblins 3, oder Disk mit Komplettlösung gegen 5 DM. L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach, 069/869499

Erstelle Euer individuelles Geburtstagshoroskop, ca. 28-30 Seiten + Computergrafik. Kein 08/15, sondern extra für Euch angefertigt. Info gegen Rückporto: Heike Borgard, Bilkerallee 228, 40215 Düsseldorf

Verkaufe Komplettauflösungen, Tips, Cheats und Codes, schon ab 1 DM je nach Größe. Scheibt an Alexander Dilk, Römerstr. 14, 56294 Mörz oder ruft unter der Nummer 02605/1565 an (für Tips)

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Elvira 1 + 2, Indy 3 + 4, Eco Quest 1 + 2, Die Kathedrale, Kyrandia, Dark Seed, Laura Bow 2, Ultima 7, Loom, je Lösung 5 DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth (fr. Rückumschl.).

Hi, Freaks! Ihr braucht Hilfe, ich kann sie Euch bieten - fast umsonst! Ich habe über 1000 Lösungen, Tips, Tricks und Cheats. Schickt mir 3 DM, und Ihr bekommt eine Info-Liste (Mengenrabatt schon ab 4 Lösungen; Systemangabe). Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal.



kostet

AB SOFORT

Deine private Kleinanzeige im PC-Joker.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!



Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift



AM 21. JANUAR

WENN'S DRAUSSEN STÜRMT UND SCHNEIT, STEHT DAS NEUE HEFT BEREIT !

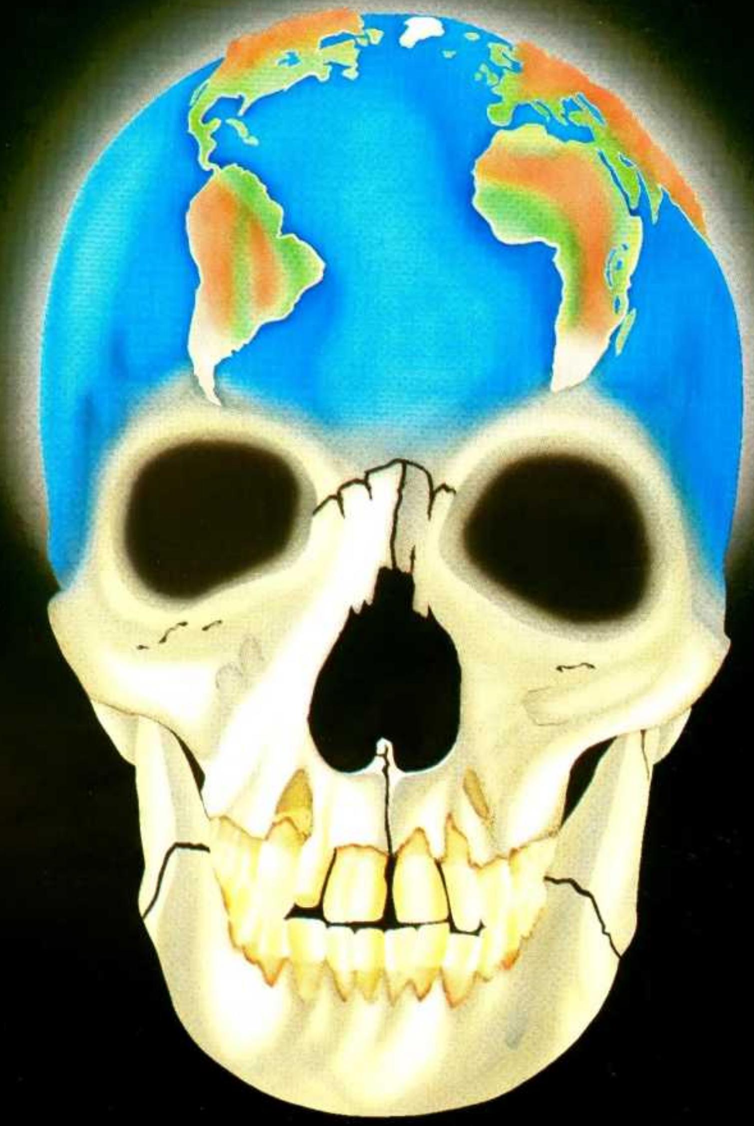
Wir lassen uns weder von Schneestürmen noch Frostbeulen davon abhalten, Euch auch im Februar wieder mit coolen Previews, herzerwärmenden Tests, interessanten Specials, gewinnträchtigen Preisausschreiben und erlösenden Lösungshilfen zu versorgen – Ehrensache!

So wollen wir ein Testexemplar von **POLICE QUEST IV** verhaften, bei **NOMAD** nachsehen, was man sich unter „Pirates!" im Weltraum vorzustellen hat, und mit dem SF-Adventure **JOURNEYMAN PROJEKT** dem Blade-Runner-Feeling freien Lauf lassen. Dank **ZEPPELIN** wird die Luftfahrt zu ihrem wirtschaftsstrategischen Recht kommen, und **INDY CAR RACING** wird die Nachfolge des genialen „Indy 500" antreten. Außerdem gehen wir mit **MAN ENOUGH** auf digitalen Aufriß, beschreiten den **CRITICAL PATH** für CD-ROM und begleiten die **COMPANIONS OF XANTH** durch ein neues Mega-Rollenspiel!

Noch nicht genug? Okay, wie wäre es dann mit einem Special über **DIE ERSTEN MPEG-GAMES**? Und wenn wir Euch jetzt noch verraten, daß uns im Smalltalk die netten Leute des Kultlabels INFOCOM Rede und Antwort stehen, dann kann Euch doch wohl nichts mehr davon abhalten, am 21. Januar am Kiosk zu sein, oder? Höchstens ein Abo, wo es zu all dem noch Preis- und Zeitvorteile sowie eine tolle Prämie gibt…

INSERENTENVERZEICHNIS

BURNTIME











Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - **Überleben!**



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!

MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn
Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21